№ 2(45)' 2001

НАВИГАТОР™ ИГРОВОГО МИРА

Parkan. Железная стратегия
Возвращение во вселенную

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Эксклюзивное интервью

Что мы сделали для Русбарба?
Дубина народной войны

Демиурги
Неужто без белок?

Рассматривая Pentium 4
Что есть что

Создай себе Арену
Нарисуем - будем жить!

Медный гвоздь
"...она стояла на обочине и махала рукой, откуда я знал, кто она такая?

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

4 605238 000301

Настоящая немецкая марка!

Scott®

the digital cleverness

Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе? **Современный – по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.**

Верно?

А ведь **это вполне реально!**

Мониторы с торговой маркой **"Скотт"** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности TCO-95, TCO-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.

И все это за весьма и весьма невысокую цену!

Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.

Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,

монитор Scott - просто находка.

Так стоит ли еще раздумывать?

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии); факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:

Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00; **Москва (095):** Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, **Техмаркет Компьютерс** 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефея 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

Русский Стиль®

Подписка!!!
Стр. 13, 45

Всем привет!

Тяжелый месяц январь, тут тебе и куча праздников и экзаменационные сессии, и целых пять понедельников и тринадцатое число. Хорошо еще под занавес века вышло множество игрушек, которые нас и выручили. Да и вас тоже, не правда ли?

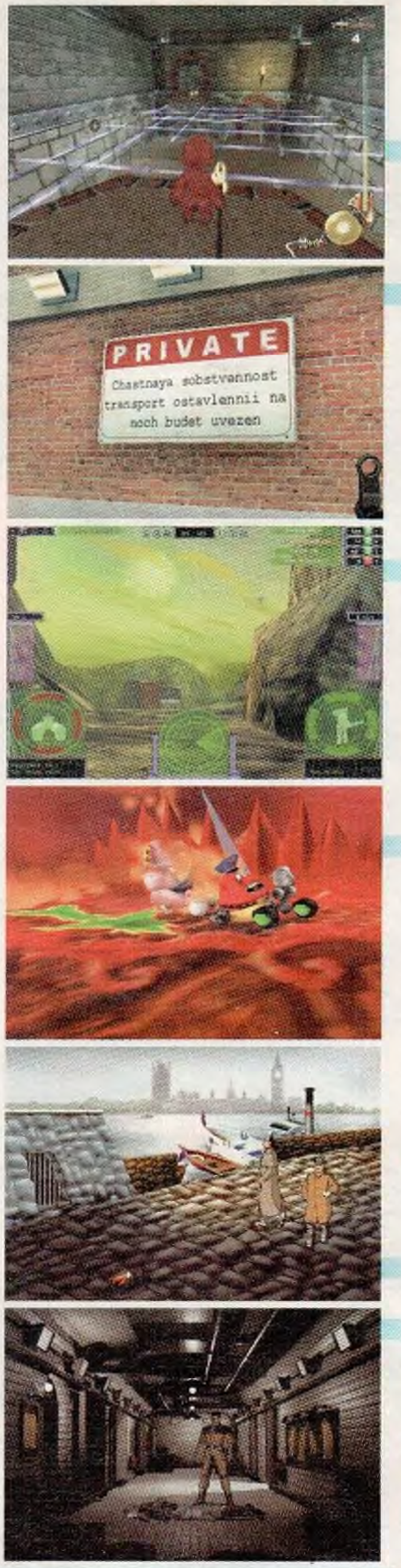
В общем, было трудно, но все старались. Не только мы, но и разработчики, благодаря которым мы в этом номере представляем вашему вниманию обзор "Parkan. Железная стратегия". Всем ведь любопытно, что за дела теперь творятся в этой игровой вселенной?

Признаюсь, на меня произвел большое впечатление рассказ Петра Старкова о кампании по прокачке Русского Варвара на Battle.net. Он еще раз заставляет задуматься над вечным вопросом - для чего мы играем в игры? Для получения очередных доз адреналина? Для того чтобы еще раз испытать упоение победой? Чтобы превзойти интеллект противника, пусть даже и в том случае, когда этот интеллект искусственный? Или просто для того, чтобы на какое-то время огородиться от real life проблем? Не пора ли уже докторам доказать благотворное влияние компьютерных игрушек на психику игроков? Причем с подробным анализом жанровых особенностей? Например, экшен наверняка способствует развитию вестибулярного аппарата, а RPG тренирует память и умение ориентации на местности. Воргеймы и стратегии всех мастей так и просятся в программы высших военных учебных заведений. Применяются же там полным ходом всевозможные авиа- и танковые тренажеры. Автоматизм рук и ног совершенствуется, неужели менее полезным является умение оперативно принимать правильное решение в условиях быстро изменяющейся боевой ситуации? Да и всевозможные ТТХ своих войск и противника намного быстрее схватываются памятью на фоне воргейма, чем при виде банального плаката с соответствующим грифом. Размечтался, это во мне армейское прошлое зашалило. Представляете ситуацию - приходит курсант сдавать зачет, а ему полковник-препод и говорит: "Что же это вы, Петров! Из 50 обязательных часов игры в Паркан-VII вы отыграли только 38! А в СУ-52 налетали и того меньше! Ну-ка быстро в игровой зал и никаких увольнений, пока не отыграете положенного!"

Но вернемся к текущему номеру. В нем вы обнаружите несколько статей, содержащих практические советы. С их помощью вы сможете настроить болид в Формуле 1, освоить профессии штурмана и бомбардира бомбардировщика B-17G, а также создать простейший уровень для Q3 Arena.

Рекомендую также осилить любопытный, хоть и несколько загруженный технической информацией, материал железячника Дмитрия Горяйнова об особенностях Pentium 4.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



Список игр в номере:

Битва за Британию 86
Вторжение: Выжженная Земля 58
Демиурги 44
Дракула 2: Последнее прибежище . . 111
Не зная страха 114
Подарочек 12
Самогонки 74
Тараканы 6
Шерлок Холмс - возвращение Мориарти . 108
Parkan. Железная стратегия 52
Battle Isle IV: The Andosia War . 56
Buzz Lightyear of Star Command 27
Championship Surfer 85
Colin McRae Rally 2 72
Disney's Dinosaur 10
F1 Championship Season 2000 78
Fallout Tactics: Brotherhod Of Steel 48
Galaga: Destination Earth 31
Giant: Citizen Kabuto 24
Gunman Chronicles 16
I'm Going In / Project IGI 28
In The Line of Duti: Firefighter 7
Kingdom Under Fire: War of Heroes 60
Microsoft Train Simulator 71
Moorhohn 2 20
No Escape 18
Pacific Warriors 31
Recon 22
Screamer 4X4 89
Sno-Cross Extreme 76
Speedway 2000 81
STCC 2 82
Sudden Strike 66
Survivors of the Ages 106
Timeline 107
Warm Up! 80

ACTION/ARCADE
3 Цени зиму, мизинец!
4 Новости
6 Тараканы
7 In The Line of Duty: Firefighter
10 Disney's Dinosaur
12 Подарочек
16 Gunman Chronicles
18 No Escape
20 Moorhohn 2
22 Recon
24 Giant: Citizen Kabuto
27 Buzz Lightyear of Star Command
28 I'm Going In / Project IGI
30 Про ЭТО
31 Звездный бой насмерть. Galaga: Destination Earth vs. Pacific Warriors
32 Создай себе Арену. Часть первая

STRATEGY
38 О свободе воли и чинопочитании
39 Новости
41 Сводка главного командования
44 Демиурги
48 Fallout Tactics: Brotherhod Of Steel
50 Постъядерный стилист
52 Parkan. Железная стратегия
56 Battle Isle IV: The Andosia War
58 Вторжение: Выжженная Земля
60 Kingdom Under Fire: War of Heroes
62 Секреты Старкрафт: Курс сетевого бойца
66 Вот это - реализм, а вот это – Sudden Strike

SIMULATION/SPORT
68 "Хардкор" умирает?
69 Новости
71 Microsoft Train Simulator
72 Colin McRae Rally 2
74 Самогонки
76 Sno-Cross Extreme
78 F1 Championship Season 2000
80 Warm Up!
81 Speedway 2000
82 STCC 2
85 Championship Surfer
86 Битва за Британию
89 Screamer 4X4
90 Хроники RAF. Часть вторая
92 Долетел и разбомбил
96 Виртуальная Формула 1. Как правильно настроить болид
100 ККФЛ или "Да здравствует "Энтузязизм"!

RPG/ADVENTURE
104 И еще раз с новым годом!
105 Новости
106 Survivors of the Ages
107 Timeline
108 Шерлок Холмс - возвращение Мориарти
111 Дракула 2: Последнее прибежище
114 Не зная страха

HARDWARE
116 Новости
117 Рассматривая Pentium 4
122 Железная почта

MAXVIEW
125 BattleTech
129 BattleTech Moscow Open

CHEATS'n'HINTS
130 Easter Eggs
132 Cheats
133 Дарьями не рождаются

INTERNET
136 Новости
138 Я люблю Fallout
139 Об аниме по-Русски
142 Российская акция в Diablo II или Что ты сделал для РусБарба?
148 Internet TOP 100

Z-ZONE
150 Медный гвоздь
156 Humor
158 SiN. The Movie
159 Почта

Шерлок Холмс

Возвращение Мориарти

Действие анимационного квеста "Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти" переносит играющего в неповторимую атмосферу викторианской Англии. Вам предстоит пережить невероятные приключения вместе с полюбившимися героями, которых озвучивают Василий Ливанов и Виталий Соломин. Вместе с великим сыщиком Холмсом и его верным другом Ватсоном вы сможете принять участие в расследовании многих загадочных случаев и таинственных происшествий...
Вы встретитесь с Джеком-Потрошителем, вновь побываете в Баскервилль-Холле, исследуете сеть таинственных туннелей под Темзой, а также сумеете раскрыть страшные тайны древних цивилизаций Южной Америки. Увлекательный, динамичный детектив с множеством интересных квестовых задач различного уровня сложности порадует Вас не только сюжетом, но также и живой, яркой, профессиональной анимацией.

Все, купившие коробочную версию игры, становятся участниками розыгрыша цифровой камеры CoolPix880 от компании *Nikon*

Розыгрыш 12 апреля!

- Интригующий сюжет
- Более 80 анимированных локаций
- Свыше 50 интерактивных персонажей
- Длительное время игры

Главных героев озвучивали:
Василий Ливанов
Виталий Соломин

Рекомендуемая розничная цена:
Коробка - 240 руб.
Джевел - 90 руб.

Системные требования:

Процессор	Pentium 166 MMX (рекомендуется 200 MMX)
Оперативная память	32 Мб (рекомендовано 48 Мб)
Видео	SVGA VESA совместимая видео карта с 2 Мб памяти
Звуковая карта	MS Windows 95/NT совместимая
CD-ROM	8-ми скоростной (рекомендуется 16-ти)

ANIMATION GRAPHICS DESIGN

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com

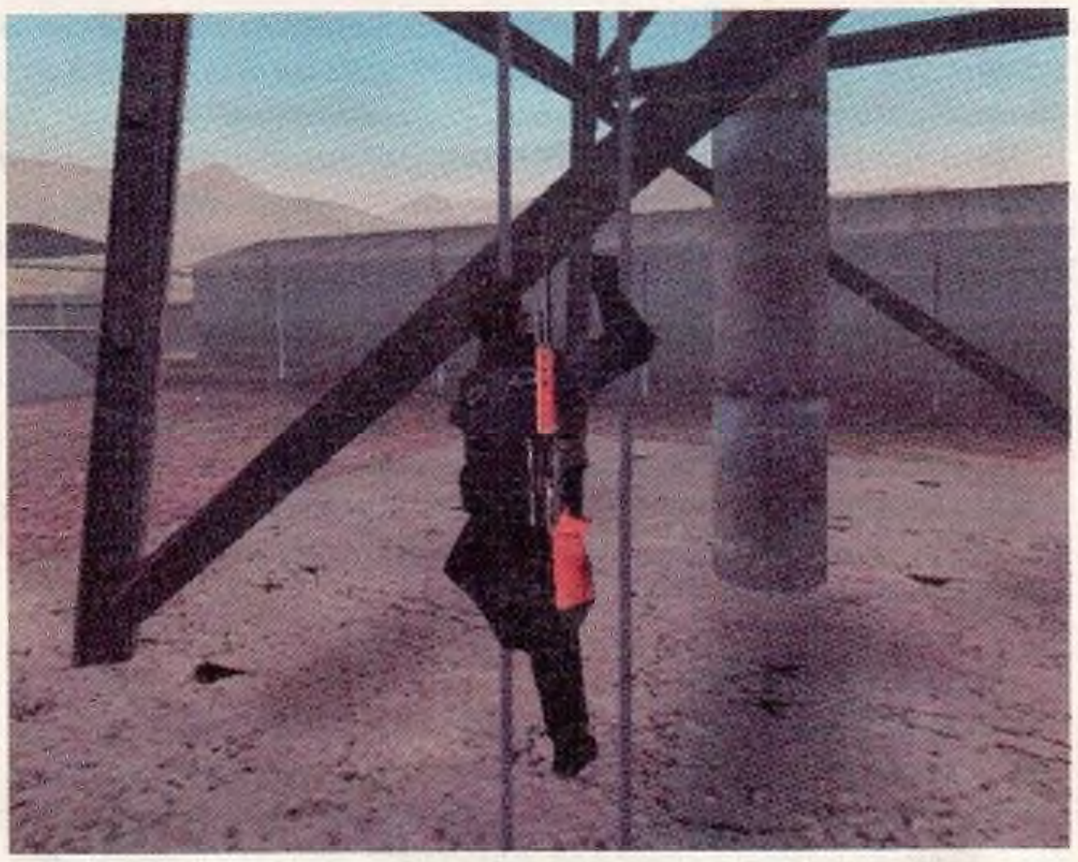
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Цени зиму, мизинец!

Сенсация! Поп яйца снес!
Еще один палиндром,
автор — Сергей Прокофьев

Палиндромы — это фразы, коорые одинаково читаются как слева направо, так и справа налево. Вот и наш журнал... листай его хоть с конца, все равно в экшен-раздел попадешь... Правда-правда, я сам пробовал — получалось. Вы не сомневайтесь, хороший раздел! Сегодня у нас обновки. Новый дизайн у журнала и парочка фишечек в моем ведомстве. Сначала о дизайне. Спешу, как обычно, выразить свое несогласие. Нашему дружному редакторскому коллективу вдруг захотелось, чтобы у статей были названия. Такая вот высоколитературная задумка. А я понять не могу — зачем? Мы же о конкретных вещах пишем. А когда с первого же взгляда не ясно, какой именно игре посвящен обзор — разве это правильно? Или, быть может, засандалив названия описываемых игр куда подальше и выведя на первые роли разнообразные фразочки повитиеватее, мы все вдруг сразу станем большими литераторами? И напишем вместе умную и интересную научно-фантастическую книгу. О семье Джонсонов ;-). Как перспектива? Люди, вообще скажите, неужто вам действительно интереснее будет с "литературным" подходом к названиям обзоров?

Что касается раздела, то в нем я открываю аркадный дивизион. Пока это только пробный камешек — почитайте вступительную статью, оцените. Надеюсь, GAD у нас приживется и еще покажет свой GAD'ский характер. Кстати, тут мне как-то принесли из компании "МедиаХауз" аркадку одну детскую — "**Кузя: Новый год**" называется. А я, знаете ли, этого тролля Кузьму терпеть не могу. Ибо жаден он не в меру. В свое время ему устроили можно даже сказать шикарную раскрутку на телевидении. Так и представляю: дети, насев на родителей, вынуждают их приобрести заветного Кузеньку; родители, сияя гордостью, раскрывают коробку и... Одна коробка — набор из четырех-пяти коротких и достаточно заурядных аркадок не самого современного уровня исполнения. Такого потребительского отношения к детям одобрить нельзя. Но, к счастью, в новогоднем Кузе я обманулся. О чем и спешу рассказать.



На этот раз "МедиаХауз" выпустила действительно полноценный набор аркадных головоломок, посвященный очередному витку борьбы Кузи со злой волшебницей Сциллой. Двадцать пять различных игр — все сделаны с душой и достаточно качественно. Примеры головоломок — ну, скажем, перепев Арканоида, или небольшой фрагмент из жизни переодевшихся эльфами леммингов... Так что Кузя временно реабилитирован — к следующим играм про него мы уже присмотримся внимательнее. А потом там мотивчики такие домашние, рождественские... В общем, неплохой подарок детям.

Еще одна игра, требующая упоминания игра — **Safari Biathlon**. Ох и придумывают же названия в "Никите"! Сафари, да еще и биатлон! А на деле — аркадные футуристические гонки. Видел я их в "Никите" — классные, хотя и абсолютно стандартные. Несколько планет и трасс, машинки, невинная стрельба по противнику. Невинная потому, что они не уничтожаются, а просто отскакивают, сбиваются с курса и, соответственно, отстают от нас. А графика отличнейшая. Мне, как я ни старался, удалось углядеть только один существенный недостаток Сафари — отсутствие разного рода мертвых петель и чумовых горок. Не поддерживает, видимо, движок такие возможности. Поэтому трассы выглядят плосковато. Но от этого они не менее сложны. С их помощью хорошо сбивать спесь с людей, без моего письменного разрешения называющих себя великими аркадниками.

Спасибо за внимание
Искренне Ваш
Дж. О. Бондер (Джобс)
jobond@mail.ru

Новости

Командовать парадом будет Keen

Вот и наступило новое тысячелетие, а с его приходом была продолжена хорошая традиция возвращения к жизни некогда ярких хитов, которые незаслуженно пылятся в чуланах крупных фирм. На этот раз дыхание собираются вернуть в **Commander Keen**, а сделает это всем известная id Software. Цитата из .plan'а Тома Холленсхеда, главы id Software, не оставляет ни малейших сомнений в скором появлении на наших экранах римейка или даже продолжения знаменитой аркадной бродилки (прошедшей, между прочим, аж семь "перерождений" - редкое долгожительство для аркады): *"По поводу возрождения нашего аркадного проекта Commander Keen: ждите новых известий о Keen в самом недалеком будущем. Это все, что я могу сейчас сказать".*

Некоторые игроки всерьез считают, что CK была лучшей игрой id Software, а линейка Doom 1-2 и затем Quake 1-2-3 не принесла ничего, кроме "всего лишь" полноценного многопользовательского режима. Интересность-то утеряна, говорят они. Спорное мнение, но не будем торопиться с выводами; кто знает, вдруг в лице новой части Commander Keen'а нас ждет Half-Life от мира аркад?

Джон Кармак уступает?

Еще одна новость из id Software. Ее главный программист Джон Кармак в приступе откровенности проговорился одному из зарубежных сайтов о том, что **Doom 3** выйдет, скорее всего, не позже четвертого квартала 2001 года. Это сообщение подкреплено тем, что руководство Лиги Профессионального Киберспорта (CPL) намерено включить чемпионаты по Doom 3 в сетку проводимых турниров сразу же после появления играбельной версии столь ожидаемого шутера. Налицо две занимательные вещи: скрытое давление на Кармака по поводу сроков и, видимо, перемена его решения о максимальной ориентированности Doom 3 на одиночный режим. В обоих случаях Джон Кармак проявляет удивительную уступчивость, чего еще не так давно, после выхода Q3A, не наблюдалось. Возможно, это указывает на то, что Doom 3 станет игрой для профессиональных игроков, а не "игрой для id Software", как Quake 3.

Большой игре - долгое тестирование

В очередной раз отложена **Tribes 2** - до 29 марта 2001 года. Ничего необычного в этом нет, особенно если вспомнить о том, что данный командный шутер построен на новом движке, нуждающемся в определенной обкатке и тестировании, а сетевые баталии развернутся на поистине необъятных картах. Авторам требуется еще немного времени на усовершенствование баланса оружия, амуниции и разного рода транспортных средств, на общую оптимизацию кода, позволяющую владельцам модемов играть в **Tribes 2** без заметных неудобств.

Какие проекты?! Все до сих пор празднуют!

На форуме сайта, посвященного игре **Project IGI**, не так давно было высказано предположение о том, что в недрах Innerloop Studios готовится продолжение к Project: IGI. Реакция Хенинга Роклинга, исполнительного директора Innerloop Studios, последовала незамедлительно, найдя отражение в открытом письме к фанатам игры, излишне торопящим события:

"Известное вам сообщение, по-видимому, имеет в своей основе какие-то слухи, витающие в отдаленном окружении Eidos, и не соответствует действительности. Мы еще не приняли решения внутри нашей компании о том, что мы будем делать в дальнейшем. На данный момент переговоры с Eidos не затрагивали тему потенциального продолжения Project: IGI".

Хотелось бы заметить, что эти слова могут быть как стопроцентной правдой, так и легкой дезинформацией от авторов игры, не желающих раскрывать свои карты до официального анонса. Мы постараемся держать вас в курсе событий.

Наш драккар вперед летит...

Время вскинуть в воздух боевые топоры и принять немного мухоморной настойки - анонсирован официальный адд-он для **Rune**! Событие хоть и предсказуемое, но от этого не менее замечательное. В дополнении вы найдете специально по такому поводу созданные карты и новые многопользовательские режимы игры, несколько ранее незнакомых персонажей, два из которых будут принадлежать к прекрасной половине человечества. Выход этого пока безымянного адд-она запланирован на второй квартал.

Ваш меч почти готов, милорд

После четырех лет работы над **Blade of Darkness** (ранее - Blade), "средневековым экшеном", представляющим собой гибрид незамысловатой адвентюры и файтинга с оружием, сотрудники издающей игру фирмы Codemasters заявили об окончании основных работ над своим творением. Далее - только шлифовка и тщательное тестирование, а уже 23 февраля мы сможем полностью погрузиться в мрачный мир теней и неровного света, сжимая в руке клинок с причудливыми узорами.

Скалли! Скалли! Они в Hasbro!

"Инопланетный заговор," - других слов для описания происходящего с **X-Com: Alliance** подобрать сложно. Хитрость пришельцев просто поразительна: они пресекают все отчаянные попытки возрождения X-Com еще на стадии реализации. Да, снова сдвиг даты релиза, причем теперь уже значительный (третий квартал этого года), и по причине, наталкивающей на мысли об агонии проекта, - из команды разработчиков ушел один из ведущих программистов. Имя его названо не было, но известно, что он занимался искусственным интеллектом противников. В Hasbro Interactive решили вначале закончить трехмерный шутер от третьего лица X-Com: Enforcer (по моему скромному мнению - весьма пресный и бездушный продукт, не имеющий с X-Com ничего общего, кроме названия), а уж затем возобновлять активную разработку Alliance. Пока все же рано говорить о полной невозможности приживления идеи X-Com на ветвь экшенов без смены разработчиков и издателей, но еще один-два таких удара - и можно будет вызывать бригаду с лопатами. Очень жаль.

Разбитый нос и нереальный бонус

Январь принес с собой достаточно интересные дополнения к паре хитовых игр - **Carmageddon TDR 2000** и **Unreal Tournament**, и мы не могли не упомянуть об этом на наших ярко-красных страницах. Итак, для Carmageddon TDR 2000 имеется бесплатный адд-он под названием **Nose Bleed Pack** объемом 30 мегабайт, который содержит комплект новых бонусов, разбросанных по улицам (например, "Метеоритный дождь": как вам перспектива накрыть камнями сразу десяток педестрианов?), а также улучшенный в целом многопользовательский режим - повышена стабильность и добавлены опции для серверов. Находится Nose Bleed Pack по адресу http://www.3dfiles.com/patches/carmageddontdr2000.shtml. Для Unreal Tournament вышел не менее бесплатный адд-он, вносящий в игру скелетную анимацию (в игре она смотрится просто потрясающе!), две дополнительные модели, девять

"шкурок", десять новых и два переработанных старых уровня. Вся эта радость уместилась в 14 мегабайт и доступна по адресу http://www.unrealtournament.com/downloads. Хорошего вам коннекта и быстрой закачки!

Парижская неудача

В самом начале января (точнее, с 5 по 7) в Париже проходило крупное событие в области киберспорта – Lan-Arena 5. Данный турнир вызвал наше пристальное внимание по той простой причине, что в нем принимали участие и российские игроки – московская команда Formoza в полном составе (Devil, Power, Polosatiy, Satan и голландский игрок iF.22, некоторое время назад присоединившийся к этой команде) и PELE [PK] из Петербурга. Представители России выступали в двух категориях - таймплей и дуэли. Результаты, честно говоря, оказались неприятной неожиданностью для многих болельщиков. В таймплее Formoza заняла четвертое место, пропустив вперед немецкие кланы Schroet Kommando и Ocrana и шведский клан Nine-Eyeballers. Напомню, что несколько месяцев назад команда Formoza на европейском чемпионате одолела легендарный клан [9] ("ныне покойный" - все его участники разошлись по другим командам) и по многочисленным прогнозам однозначно претендовала на первое место. Дуэльная часть чемпионата тоже не принесла ничего, кроме огорчения: дальше всех прошел Power, занявший четвертое место. PELE и Polosatiy затерялись ниже в итоговой таблице, хотя обоим сулили первое место. В чем же причина произошедшего? Во-первых, нужно отметить, что турнир был спланирован отвратительно: таймплейные игры заняли добрых две трети времени, отведенных на весь чемпионат; дуэли игрались в дикой спешке, правила чемпионата лихорадочно перекраивались с учетом оставшегося до его окончания времени - 10 минут на игру, играется одна, а не три карты. То есть фактически - лотерея. Российским ребятам собраться и забыть о нервах не удалось, и это очень печально. Что ж, нужно сжать кулаки и двигаться дальше. Еще много чемпионатов впереди. Следующая проверка на прочность - EuroCup 2 (27-28 января). Пожелаем нашим игрокам плодотворных тренировок и успешного выступления.

Ритуальные разделения и признания

Ричард "Levelord" Грей из Ritual Entertainment обронил в своем .plan'е несколько слов, складывающихся в маленькую сенсацию: **SiN 2**, возможно, появится уже в этом году. Вот как он ответил на многочисленные вопросы по почте и ICQ:

"Мы очень хотим сделать SiN 2. Черт возьми, никто не хочет этого так, как мы! Я думаю, что это случится уже в этом году. Впрочем, мы сейчас как раз начали делать одну очень яркую игру, так что трудно говорить наверняка".

Еще из горяченького: Ritual Entertainment распалась на две конторы - собственно Ritual и Mumbo Jumbo. В первой на главных ролях остались Левелорд с Робертом Аткинсом, во вторую подались Марк Дохтерманн и Рон Димант. Поскольку марка SiN и все связанное с ней - собственность Ritual, то и разработкой SiN 2 будет заниматься она, а новообразованная Mumbo Jumbo бросит все ресурсы на создание **Myth 3** (снова оживление в рядах игроков, правда, теперь - стратегов) и портирование различных игр на "Макинтош".

Ух, какая коробочка... Откроем?

Похоже, возвращаются те времена, когда агрессивно настроенная прослойка обладателей PC считала Билла Гейтса злым гением современности и не находила для себя более приятного занятия, чем забрасывание его портрета кремовыми тортами. Все вы в курсе, что Microsoft готовит к выпуску мощную игровую платформу Xbox, которую самые пессимистичные "персональщики" и самые оптимистичные "приставочники" называют могильщиком PC. Конечно, это слишком громкое заявление, но вот пара слухов, которые вполне могут стать для вас горькой пилюлей, если вы понимаете толк в хороших шутерах.

Сайт Computer and Video Games сообщает, что на выставке Consumer Electronics Show от одной группы посетителей к другой передавалось невероятное по своей сути предположение: Quake 4 будет выпущена только для Xbox! Более того, поговаривали, что игра уже готова и сейчас проходит стадию активного бета-тестирования. Том Холленсхед из id Software прокомментировал это так: "Это все смахивает на низкопробные слухи". Нет подтверждения, но нет и прямого опровержения - забавно, не правда ли?

А вот другая история. В январском номере Electronic Gaming Monthly на одной из страниц опубликован список игр для Xbox, а среди них на видном месте - Half-Life 2! Ничего себе год начинается... В Sierra Studios комментируют произошедшее:

"Редакция Electronic Gaming Monthly не связывалась с нами для проверки списка игр, которые мы планируем представить для Xbox. Вообще-то, мы не делали никаких официальных заявлений относительно Half-Life 2".

Опять ни подтверждения, ни опровержения. Что-то будет? В скором времени все должно проясниться. Кстати, вчера в редакции прозвучал анонимный звонок. Неизвестный противным гнусавым голосом осведомился о том, не желаем ли мы сменить надпись на обложке на "Xbox only&forever", на что получил вежливый отказ. Звонок был отслежен, к хулигану незамедлительно выехали наши лучшие сотрудники из антиприставочной бригады. Сохраняйте спокойствие.

Зарисовки на тему Doom

Рецепт прост: берется предельно примитивный движок, за 10 минут рисуются текстурки, примерно полчаса работы уходит на озвучку, час на рисование монстров, столько же на рисование уровней, час на отладку... Такова **Pencil Wripped** – игра, демо-версию которой можно найти на диске к январскому номеру журнала. В качестве объекта для шуток был выбран DooM. Узнать жертву нелегко, поскольку практически все... нарисовано обычным карандашом! Результат удивительный: на убогость движка не обращаешь абсолютно никакого внимания, главная задача состоит в том, чтобы не лопнуть от смеха. Дополнительный стимул дает звуковое оформление. Звуки получились такими, что начинаешь всерьез подумывать о своем психическом здоровье. В любой другой ситуации Pencil Wripped был бы раздавлен за свой показушный примитивизм. Тем не менее, следует сказать разработчикам этой игры большое спасибо за то, что они доказали нам: юмор не умрет никогда. – ***Юрий Пашолок***

Тараканы

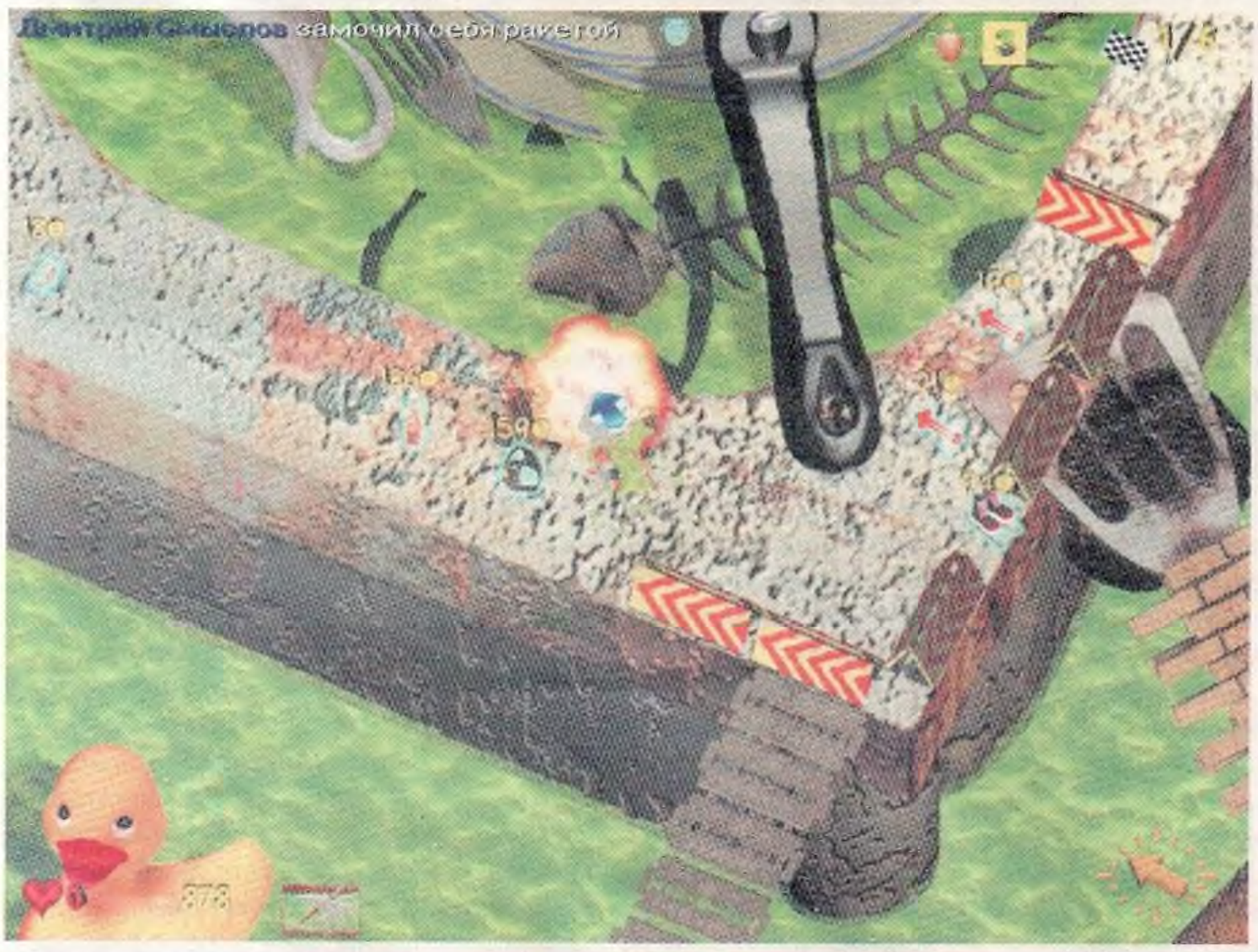
Дмитрий Смыслов

Ничто человеческое нам не чуждо! Все съедим.
тараканий лозунг из игры "Полный улет" (Nikita)

Жанр	***Action***
Издатель	***Руссобит-М***
Разработчик	***Руссобит-М***
Требуется	***Pentium 200, 32 Mb***
Рекомендуется	***Pentium II 500, 64 Mb***
Multiplayer	***Internet, LAN***

Оказывается, тараканье существование очень похоже на людское. И они так же, как и люди, имеют патологическую тягу к выяснению отношений на почве "кто крутее всех крутых?" Для этого были придуманы суровые соревнования, в которых ценой победы становилась жизнь. Для их проведения из подручных (или, скорее, подлапных) средств создавались трасса или арена, по которым бессистемно раскидывались деньги, оружие и снаряжение. После чего некоторое количество претендентов выстраивались на стартовых позициях и по сигналу устремлялись вперед. Набивая карманы деньгами (таракан с карманАми – вот это действительно круто! – прим. ред.), подхватывая с земли разнообразные стволы и попутно отправляя менее удачливых сородичей в страну вечной охоты, они неслись к финишу. Побеждал самый проворный, самый меткий и самый удачливый.

Каюсь, каюсь! Давил я тараканов, было дело. Ну не знал я просто, какие это суровые бойцы! У них есть все! Топоры, ружья, пулеметы, огнеметы, ракетницы, плазмаганы... Впредь надо бы аккуратнее с ними... Кроме традиционных средств достижения заветной цели со сладким именем "победа", по полям соревнований во множестве разбросаны многочисленные бонусы вроде аптечек, брони и разнообразных артефактов. К примеру, полная остановка времени для всех, кроме, естественно, обладателя данного "тайм-стопа". И пусть данная халява длится недолго, тем не менее за это время вполне можно успеть неспешно подойти к ближайшему сопернику и легонько так, топором по темени, намекнуть, что сам факт его участия в соревнованиях оскорбляет вас-любимого до глубины души. Затем ту же самую идею можно довести до сознания следующего "памятника нерукотворного". При удачном стечении обстоятельств можно успеть обласкать всех оппонентов.



А что вы скажете насчет невидимости? По-моему, весьма празднично: бежит себе тараканище, бежит и размышляет вслух, с чего это жизненные силы его покидают, витаминов что ли организму не хватает или минералов каких? А в это время вы, весь из себя такой невидимый, тихо бежите рядом, охаживая клиента чем-нибудь потяжелее, а про себя приговариваете: "Ага, именно витаминов. И еще железа. А я тебя полечу, родимый, топором полечу. Он железный – авось поможет".

Иными словами, чувством юмора авторы игры не обделены. Технически все выполнено тоже неплохо – во всяком случае зрение со слухом в даун не отправляет. Вообще, как ни кричат на всех углах об архаичности спрайтовых движков, как ни ратуют за тотальный переход в 3D всего и вся, а такие вот "мультяшные" игрушки, на мой взгляд, поднимают настроение куда лучше. Реализация "Тараканов" хотя и отстает от оригинальности их идеи или своеобразия игрового окружения, но при этом ни в коем случае не выглядит убого. От Руссобита, во всяком случае, я ожидал худшего. Обманулся – чему очень рад.

Рейтинг : 6,8

Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 6	Дизайн : 8	Ценность для жанра : 5

Время освоения: До 0,5 часа **Сложность: Средняя** **Знание английского: не требуется**

Дмитрий Смыслов

На пожаре

IN THE LINE OF DUTY: FIREFIGHTER

Жанр *Action на пожаре*
Издатель *Activision*
Разработчик *Ratloop Inc*
Требуется *Pentium 200, 48 Mb*
Рекомендуется *Pentium II 433, 64 Mb*

В городе постоянно что-то горит. И кому, как ни нам, бесстрашным любителям бескомпромиссного экшена, бороться с результатами курения в постели, а также плодами человеческого легкомыслия при обращении с электроприборами, примусами и прочим радостями технического прогресса?

Любой из пожаров ликвидируется в два этапа: спасение (эвакуация) находящихся в здании людей и непосредственно тушение огня с применением технических средств. Увлекательно – нет слов.

Когда занимаешься поиском людей, складывается устойчивое впечатление, что разработчики преследовали единственную цель: доказать всему прогрессивному человечеству, что не только русская женщина способна войти в горящую избу. Неотвратимо и безнадежно героические американские пожарные в этом отношении ничуть не хуже. Огонь, дым – не беда! Заскакиваем в горящее здание, прислушиваемся. Слышите перемежающиеся с леденящим кровь астматическим кашлем и хрипами сдавленные “Help me!” и “I’m over here!”? Вперед! Бойко прыгая через горящую мебель и уворачиваясь от периодически норовящих расколошматить вашу разнесчастную голову стропил, балок и прочего хлама, добираемся до источника кашля и хрипов, молодецки взваливаем его (источник) на свое могучее плечо и что есть мочи бежим к выходу. Там недавнее гипотетическое жаркое машет нам ручкой, а мы, тихо матерясь, снова лезем в огонь выполнять дневной план. При этом необъятное чувство долга пожарного подгоняется лихим секундомером, отсчитывающим время, отпущенное на выполнение миссии. Единственные ваши помощники - топор, которым почему-то вышибаются только строго определенные двери; огнетушитель, с помощью которого возможно лишь пригасить мешающее проходу пламя, и кислородный баллон, содержимое которого имеет обыкновение иссякать, когда до выхода из задымленного помещения остаются считанные метры. Идиллическая картина. Хотя объективности ради стоит упомянуть, что на тушение вы выезжаете не в одиночку. Пока вы, в прямом смысле слова, паритесь, спасая пострадавших, ваши напарники ждут снаружи. Чем они при этом занимаются – мне неизвестно. Но в случае, если вдруг вас чем-нибудь придавит или вы чем-нибудь надышитесь, следующий боец спасет и вас! Как говорится, взаимовыручка.

По завершении спасательной операции решается вопрос с недвижимостью. Иными словами, команда тушит пламя, сматывает шланги и уезжает восвояси. Тушение огня происходит тоже по секундомеру - это авторы мотивируют опасностью распространения огня на близлежащие постройки. После мучений, перенесенных вами на первой стадии, беготня вокруг здания по свежему воздуху, пусть даже и с брандспойтом наперевес, должна показаться не более чем легкой прогулкой.

Особо распространяться о внешней реализации игры, на мой взгляд, нет смысла. В спасательных операциях реализован вид от первого лица, при тушении зданий – от третьего. В обоих случаях все сделано неплохо, то есть к тому, как сделана игра, претензий нет. А вот зачем она сделана и для кого – непонятно.

Игровой интерес : 4	Графика : 5	Звук и музыка : 5	Оригинальность : 4	Ценность для жанра : 5	**Рейтинг : 4,5**
Время освоения: до 10 минут	Сложность: высокая	Знание английского: не требуется			

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 142 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Русская Рулетка 2
(1 CD, 3D action/симулятор)
Код 125 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Код 121 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 122 Jewel 240 руб.(288 руб.)

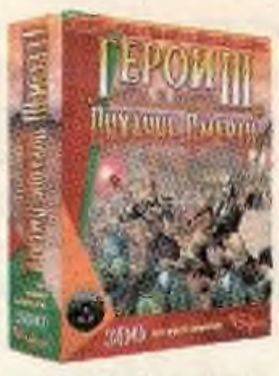
Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 118 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 138 Jewel 160 руб.(192руб.)

Jagged Alliance 2: Агония Власти
(2 CD; стратегия/RPG)
Код 102 Box 330 руб. (390 руб.)
Код 103 Jewel 160 руб.(192 руб.)

Орда: Северный ветер
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 120 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Код 111 Box 330 руб. (390 руб.)
Код 112 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Герои Меча и Магии3: Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Код 113 Box 150 руб. (180 руб.)
Код 114 Jewel 80 руб. (96 руб.)

GTA2 : Беспредел
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 101 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Громада
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 116 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Фланкер 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 330 руб. (390 руб.)
Код 128 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код 107 Box 270 руб.(330 руб.)
Код 108 Jewel 80 руб.(96 руб.)

АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕ-МЕНИ"
(2 CD; мультимедия)
Код 104 Box 270 руб. (320 руб.)

Штырлиц
(1 CD; квест)
Код 129 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 130 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Аэропорт
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 106 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Вояки
(1 CD, Аркада)
Код 132 Box 330 руб. (390 руб.)
Код 133 Jewel 80 руб. (96 руб.)

Крестоносцы Меча и Магии
(1 CD;Action/RPG)
Код 134 Box 200 руб.(240 руб.)
Код 135 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Рыцари поднебесья
(1 CD;Action)
Код 136 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 137 Jewel 80 руб.(96 руб.)

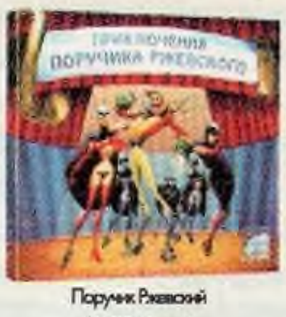
Готика Марса
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 141 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Вторжение: Выжженная Земля
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 146 Jewel 80 руб.(96 руб.)

История войн: Наполеон
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 270 руб.(320 руб.)
Код 148 Jewel 80 руб. (96 руб.)

Не зная страха
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 330 руб.(390 руб.)
Код 150 Jewel 240 руб.(96 руб.)

Heavy Metal FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб.(390 руб.)
Код 152 Jewel 80 руб.(96 руб.)



Поручик Ржевский
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (96 руб.)

Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб.(96 руб.)

Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (96 руб.)

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. При этом варианте цена указана без скобок. Цена в скобках для варианта №2 "наложенный платеж".
Реквизиты получателя:

ИНН ***7703205156*** *ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет* ***№40702810300062967801*** *в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет* ***30101810500000000662*** *БИК* ***044525662***

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа

1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя

2. Код товара	*Наименование товара*	*Количество*	*Цена*	*Сумма*

3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).
Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа по варианту №2 указана в скобках, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*варианту №1*" **80** руб. По "*варианту№2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

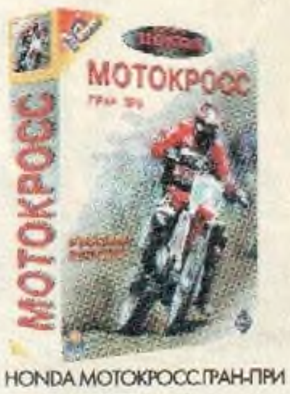
*Если стоимость заказа превышает 400 рублей, оплата производится только по "**варианту №1**"*
*Игры, коды которых выделены красным цветом также оплачиваются только по "**варианту №1**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ПРОГРАММЫ

АТЛАНТИДА 2 (4CD квест)
Код 201 Jewel Цена 300руб. (360р)
Код 301 Box Цена 660руб.*



HONDA МОТОКРОСС ГРАН-ПРИ
(1CD гонки)
Код 200 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 300 Box Цена 580руб.*

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА
(1CD квест)
Код 202 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 302 Box Цена 450руб.*

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ(1CD квест)
Код 203 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 303 Box Цена 350руб.*

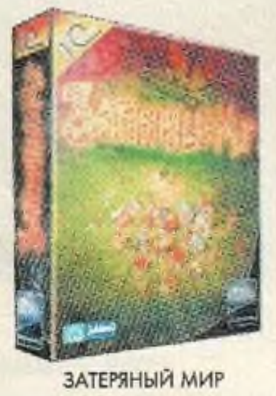
ВОЙНА И МИР
(1CD стратегия)
Код 204 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 304 Box Цена 450руб.*

ГОРЬКИЙ-17: ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА
(1CD RPG/стратегия)
Код 205 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 305 Box (В комплекте футболка и плакат) Цена 580руб.*

ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА (1CD RPG/стратегия)
Код 206 Jewel Цена 80руб. (96руб.)

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ПУТЬ К ПОБЕДЕ (2CD гонки)
Код 207 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 307 Box Цена 560руб.*

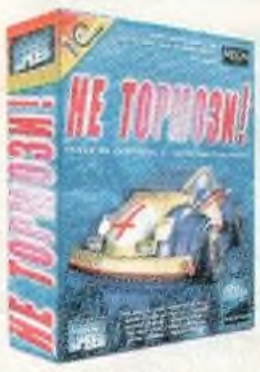
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА ИЛИ ОСОБЕННОСТИ МЫШИНОЙ ОХОТЫ (1CD квест)
Код 208 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 308 Box Цена 420руб.*



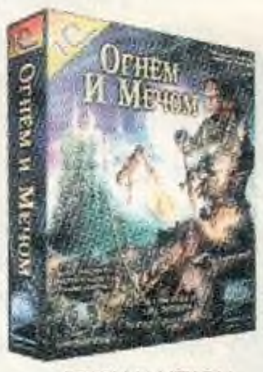
ЗАТЕРЯНЫЙ МИР
(1CD стратегия)
Код 209 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 309 Box Цена 580руб.*

КИЛЛЕР ТАНК (1CD action)
Код 210 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 310 Box Цена 580руб.*

КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ
(1CD RPG)
Код 211 Jewel Цена 80руб. (96 руб.)
Код 311 Box Цена 250руб. (300руб.)
Код 306 Box (Подарочное издание: в комплекте майка, плакат, коврик для мыши) Цена 960руб.*



НЕ ТОРМОЗИ (1CD гонки)
Код 212 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 312 Box Цена 560руб.*



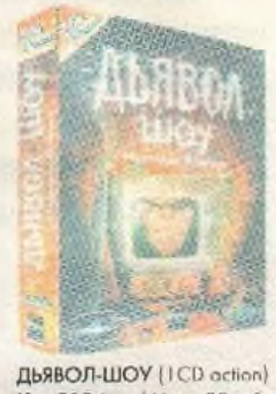
ОГНЕМ И МЕЧОМ
(1CD стратегия)
Код 213 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 313 Box Цена 580руб.*

ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ (4CD квест)
Код 214 Jewel Цена 300руб. (360руб.)
Код 314 Box Цена 580руб.*

ФУТБОЛ 2000 (1CD футбол)
Код 215 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 315 Box Цена 580руб.*

ЧИКАГО 1932: ДОН КАПОНЕ
(1CD стратегия)
Код 216 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 316 Box Цена 380руб.*

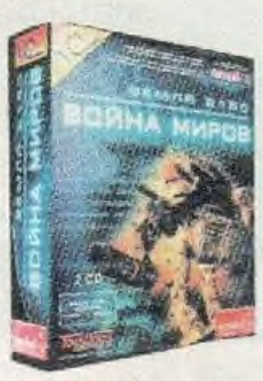
ЯРОСТЬ: ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ (1CD action)
Код 217 Jewel Цена 80руб (96руб.)
Код 317 Box Цена 560руб.*



ДЬЯВОЛ-ШОУ (1CD action)
Код 218 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 318 Box Цена 660руб.*

РАЗОРВАННОЕ НЕБО: КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА (1CD action)
Код 219 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 319 Box Цена 580руб.*

МАШИНА ВРЕМЕНИ
(2CD action)
Код 220 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 320 Box Цена 660руб.*



Земля 2150: Война Миров
(2CD стратегия)
Код 221 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 321 Box Цена 580руб.*

Одиссея
(2CD)
Код 222 Jewel Цена 160руб (192руб.)
Код 322 Box Цена 580руб.*

Помпеи
(2CD)
Код 223 Jewel Цена 160руб. (192руб.)
Код 323 Box Цена 580руб.*

Морские титаны
(1CD стратегия)
Код 224 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 324 Box Цена 580руб.*

Океан эльфов (Затерянный мир 2)
(1CD стратегия)
Код 225 Jewel Цена 80руб. (96руб.)
Код 325 Box Цена 580руб.*

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
Код 326 Box Цена 580руб.*

АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
Код 327 Box Цена 600руб.*

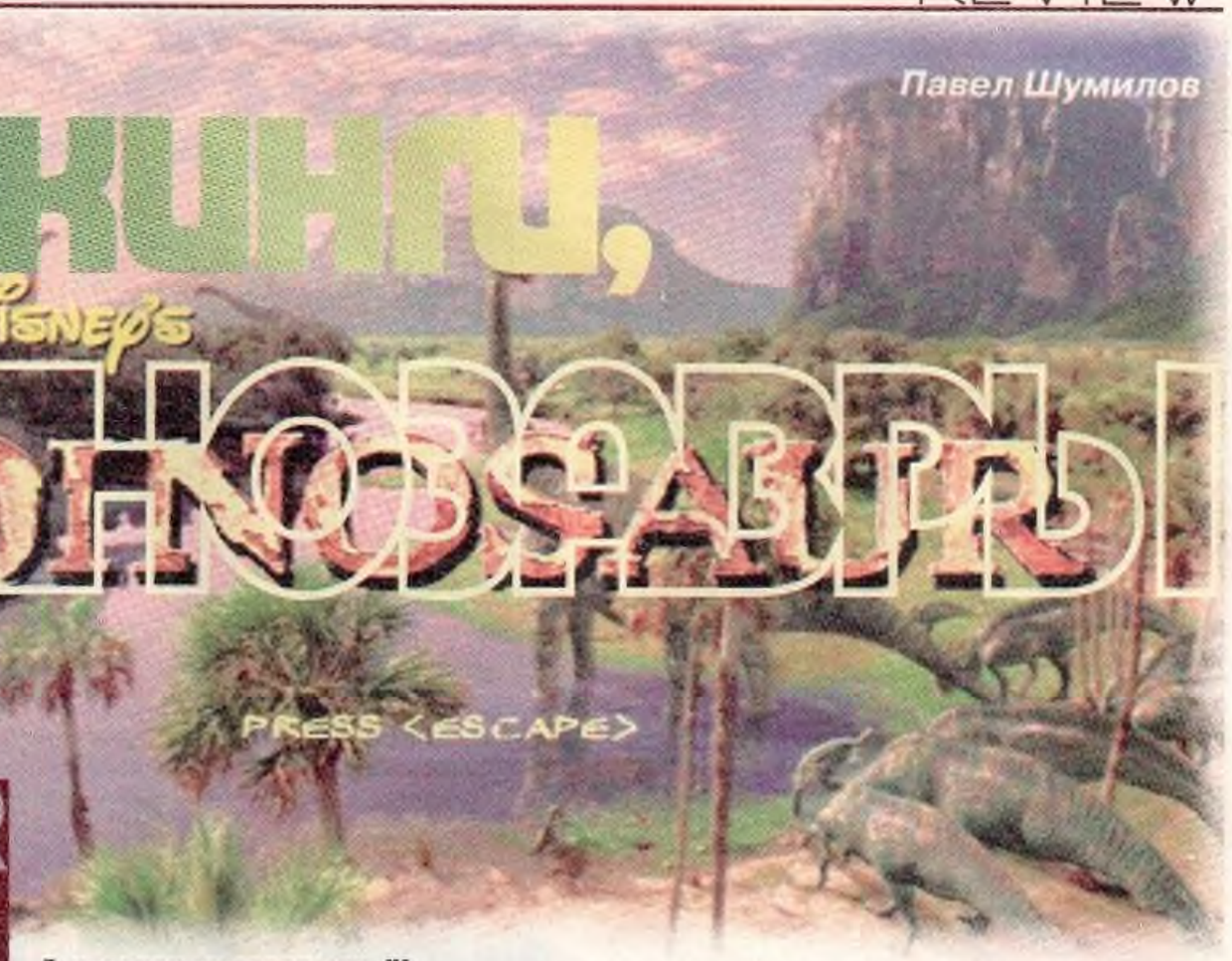
БОРОДИНО: НАУКА ПОБЕЖДАТЬ
Код 328 Box Цена 450руб.*

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 99
(Дон Капоне, Не тормози, Война и мир, Ярость, Дальнобойщики) (в комплект дополнительно входит кепка "1С Дальнобойщики", буклет, каталог "1С Мультимедия", демодиск)
Код 329 Box Цена 1400руб.*

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2000
(Атлантида 2, Аллоды 2, Футбол 2000, Горький 17, Дача кота Леопольда) (в комплект дополнительно входит футболка Горький 17, плакат Огнем и мечом, плакат Князь, щеточка для монитора)
Код 330 Box Цена 1400руб.*

ЭТО НЕ ВИКИНГИ, ЭТО - DISNEY'S ДИНОЗАВРЫ

Павел Шумилов



Смотрите, дети. Перед вами придуркозавр... Нира, сестра вожака стада Крона

DISNEY'S DINOSAUR

***Жанр** Аркада*
***Издатель** Disney Interactive*
***Разработчик** Ubi Soft*
***Требуется** Pentium II 233, 32 Mb, 3D-уск.*
***Рекомендуется** Pentium II 450, 64 Mb)*

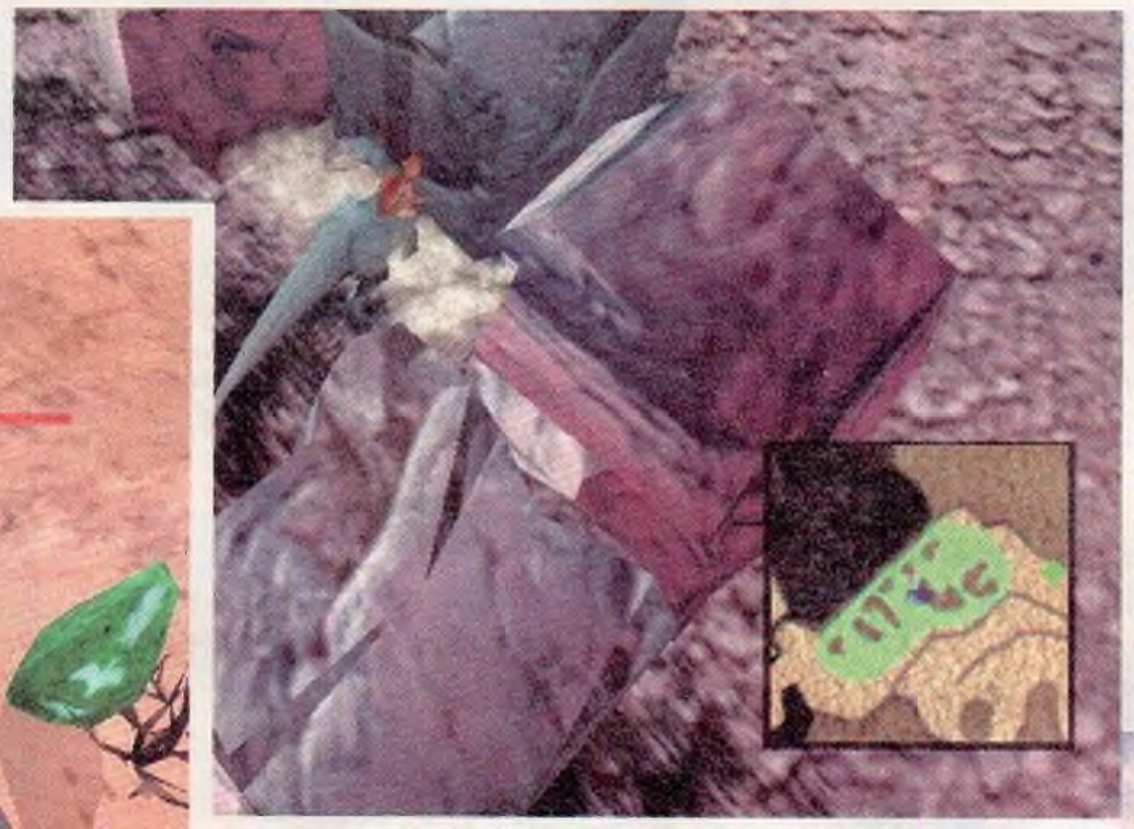
Хорошей аркаде в разделе экшенов завсегда рады. Все вопросы к Джобсу, это он такое ляпнул. Так что встречаем хлебом-солью очередную игру от игрового подразделения мультяшной диснеевской империи. Благодаря Disney Interactive, мы уже давно можем повторять подвиги любимых героев на экранах, правда, в основном, телевизионных. Количество инкарнаций русалочек и королей-львов на разномастных приставках не поддается исчислению. И в наши писишные края забредают случайные гости, все как на подбор – аркады. Ну а хорошей аркаде... - см. выше. Хлеб да соль, дорогие динозавры. А соль, между прочим, никогда не поздно будет в ствол берданки засыпать и ка-ак...

▲ **Вся команда в сборе, пора в путь!**

А казачок-то засланный!

С первого взгляда на изучаемый предмет понятно, как выпечен этот румяный пирожок. Вчера он еще мяукал по-приставочному... О существовании объекта типа "мышь" подозреваемый не догадывается, для полного счастья хочет геймпад, под пристальным взором демонстрирует скромные текстуры и бедные полигонами модели. Динозавров, фигурирующих на мини-заставках перед миссиями, искренне жаль: глядя на выпирающие отовсюду углы, так и хочется спросить, что ребята кушали на завтрак, неужели, кроме неаппетитных крупногабаритных кусков скальной породы, ничего не нашлось? К счастью, в игре всевозможные ящеры выглядят на порядок лучше. А практически не содержащие полезной информации брифинги с бэкграундными полигональными уродцами можно и нужно пропускать, все необходимое скажут в самой миссии. Намного приятнее посмотреть видеоролики, потому что разработчики, не мудрствуя лукаво, использовали для видео куски мультфильма. Нет, не могу пользоваться этим несерьезным словом, Dinosaur – полноценный фильм, просто от начала до конца сделанный на компьютерах. Пройти игру стоит хотя бы ради видеофрагментов (хотя проще сходить в кинотеатр – прим. ред). А геймпад нам не указ, спасибо, что клавиатуру настроить дают нормально, вот

▼ **Еще одна забава из детства, Sokoban...**



▲ **Нет, это вовсе не скриншот из Evolva, Dinosaur может выглядеть и так**

EA, например, и на это никак не сподобится. Мы здесь, в журнале, люди строгие, но справедливые, хоть и с приставки пришел, а лишь бы человек (или динозавр) был хороший.

А ты не так прост, как кажешься...

Все течет, все изменяется. Трудно войти дважды в одну и ту же реку, особенно, если не умеешь плавать. Так сказал когда-то Архимед. Вот и в Ubi Soft решили немного изменить банальному аркадному принципу "беги, прыгай, собирай бонусы". Хотя, конечно, и попрыгать придется, и яблоки да кристаллы собирать по закоулкам уровней, но и это делается не ради абстрактных очков. Кристаллы – дополнительные жизни, фрукты восполняют текущую жизнь, астероиды и таинственные Power Stones применяются в бою. Но вернемся к изменениям. Хотя, впрочем, какие ж это изменения! На самом-то деле к нам, замаскировавшись под древних ящеров, вернулись The Lost Vikings. Три совершенно разных героя, обладающих эксклюзивными умениями и именно за счет этого разнообразия составляющих непобедимую команду.

Игуанодон (спокойно, Джобс, никто не ругался матом при детях, это травоядный динозавр такой) Аладар - главный герой, интеллектуал, обожает работать головой, разбивая ей камни и сваливая деревья. Может и врага головой стукнуть, хотя хвостом все же удобнее. Является духовным лидером партии, объединяет остальных в группу, а еще двигает огромные блоки лучше любого бульдозера и катает на спине лемура. Лемур Зини, комический приятель главного героя (классификация из Last Action Hero), лазает по лианам и стенам, умеет кидаться камнями, временами притворяясь зенитным орудием, а своими ужимками и прыжками способен довести до бешенства больших и злых динозавров, попадающихся в ловушки. Птичка Флия (вообще-то птеранодон) вообще не понятно как тут оказалась, в фильме ее нет. Но взваленное на нее бремя авиационного соединения несет с честью, поочередно занимаясь разведкой, сбором полезных вещей, штурмом с воздуха и охотой за летающими целями. Эта охота частенько выливается в затяжные воздушные бои с заходами в хвост врагу и стряхиванием противника со своего хвоста, с форсажами, виражами и фигурами высшего пилотажа. Остальные персонажи тоже нередко принимают участие в игре, правда, в основном пассивное - их постоянно приходится спасать.

В предыдущем абзаце встречались слова "умения" и "партия"? Это "ж-ж-ж" неспроста. Второе кардинальное новшество, привнесенное Ubi Soft'овцами, - элементы RPG. Наши герои набирают в своих приключениях опыт (да, те самые XP) и увеличивают свой уровень. А благодаря этому растет количество хитов, наносимые повреждения, скиллы... Все, как в лучших домах, даже инвентарь имеется. Это, несомненно, делает более интересным процесс прохождения, заставляя целенаправленно прокачивать то одного, то другого персонажа для решения текущих задач. Опыт дается, как в любой ролевой игре, за завершение квестов и уничтожение врагов. И хотя большинство квестов "сюжетные", хватает и необязательных, неочевидных заданий, тайников. В общем, есть смысл исследовать карту досконально. Кстати, о сюжете: он имеется, но от сюжета фильма практически не отличается. Если по сценарию нужно искать воду – берем в клюв лозу и вперед, нужно убегать от хищников – соревнуемся с таймером и увертываемся от клацающих челюстей карнотавров. Впрочем, к чести разработчиков, не отходя от общей канвы, они внесли много интересного в сами миссии, скучать на протяжении четырнадцати заданий не придется. Чего стоит хотя бы поиск детенышей в пещере - один из самых сложных и запутанных квестов, выросший из полуминутного фрагмента фильма.

▲ **Финальная ловушка. Внизу бредет наш лютый враг, сейчас он упадет в овраг...**

▲ **А вот и энциклопедия. Вот так американские дети изучают палеонтологию**

Хорошо пошло...

- Я Аладар. Придуркозавр...
- О, извини... Я была не права.

Подводя итоги, можно сказать, что игра получилась хорошая. Конечно, рассчитана она в основном на детей младшего и среднего возраста, посмотревших одноименный фильм. Для того и делалась. К вопросу о детях – в игру встроена еще и энциклопедия, в которой можно посмотреть досье по интересующему динозавру, узнать, кто такие велоцирапторы и что ели стиракозавры (зря я это, опять Джобс забеспокоился). Но и взрослый человек вполне может провести вечер-другой с динозаврами. Новые элементы, встроенные в, казалось бы, незыблемый аркадный механизм, оказались к месту и лишь добавили интереса. Придется продемонстрировать реакцию и скорость в боевых и беговых моментах, но временами будет нужно и поломать голову над непростыми задачками. Приемлемая графика, неплохой звук, хорошая музыка (опять же, из фильма). В общем, перед нами достойный представитель семейства аркад, заслуживающий ознакомления заинтересованных личностей.

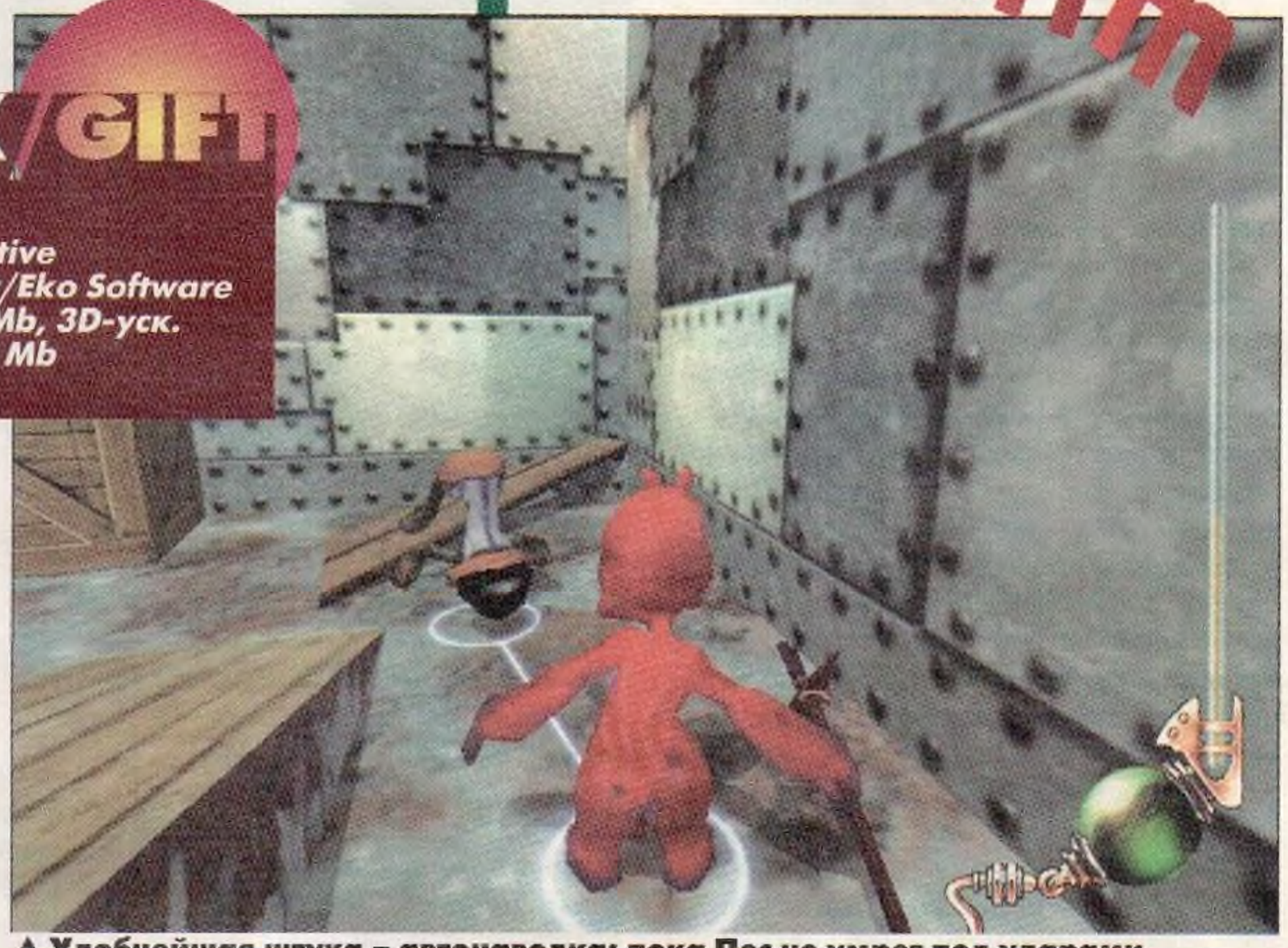
Игровой интерес : 8	Графика : 6	Звук и музыка : 7	Управление : 6	Ценность для жанра : 6	Рейтинг : 7,0
Время освоения: 0,5 часа	Сложность: низкая	Знание английского: не требуется			

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Возвращение пришельца: подарочный вариант

ПОДАРОЧЕК/GIFT

Жанр Аркада
Издатель "1С"/ Nival Interactive
Разработчик Cryo Entertainment/Eko Software
Требуется Pentium II 266, 32 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется Pentium II 450, 128 Mb



▲ **Удобнейшая штука – автонаводка: пока Пес не умрет под ударами посоха, Подарочек будет неотступно преследовать беднягу**

Последние полчаса за компьютером явно были лишними. На мониторе плясали зеленые человечки. В смысле, человечек... Чертенок... Невысокий... Пузатый... Красный... С посохом в виде креста...

"Доигрался", – грустно констатировал я.

Зверек нагло посмотрел мне в лицо своими огромными желтыми глазами.

"Кто ты?" – миролюбиво спросил я у существа (любимый вопрос всех психов к своей галлюцинации).

Чертенок нагло улыбнулся: "А тебе не один хрен?" – и со всей дури ударил посохом по стеклу монитора с той стороны.

"Ты чего?" – изумился я.

"Ничего, – поганец во что бы то ни стало хотел выглядеть свирепым (но не с такой же внешностью и росточком!), – раз пошли принцессу спасать – значит пошли, а ты тут волынку тянешь!"

Вокруг света

В мире есть только свет и его отсутствие. Вы знаете, сколько различных головоломок можно извлечь из столь прозаического факта? И я не знал. Оказывается – много. С лихвой хватит на десять этапов пути к пышногрудой принцессе, теряющей где ни попадя свои бюстгальтеры (что любопытно - ролики к игрушке делали "наши люди" из питерской Creat Studios). Пусть сами по себе забавы с освещением по-детски наивны: Маленькие светляки не живут на свету, а их антагонисты – Маленькие тени – в полной тьме... Зато и те, и эти с огромным наслаждением, упиваясь полной безнаказанностью, убивают Подарочка первым же прикосновением. Приходится изворачиваться, создавать нужные световые эффекты с помощью подручных средств: ковылять, прикрывшись тенью от ящика, прыгать под зонтиками платформ, хладнокровно устраивать световые казни одним поворотом рубильника... Предсмертный стон порождений иллюминации – один из лучших нематериальных бонусов игры!

Но не светом единым... У игры в запасе достаточно аттракционов, чтобы привести в ступор ваши психомоторные реакции. Бегающие платформы. Глупо, дешево и банально? Но, Господи, как же действенно! Бездонная пропасть под маленькими призраками надежд на продолжение... Легко? А если на скорость, под кинжальным огнем лазера? А по невидимым, угадываемым только по возмущениям сети плазменных шнуров, островкам? А... Но это уже особый случай: если платформа не перепрыгивается и с пятисот шестнадцатой попытки – это отнюдь не повод менять клавиату-

▲ **Только тень ящика является действенной защитой в ярко освещенной комнате от Маленьких теней**

ру, геймпэд и протезировать фаланги пальцев микрочипами: у игры просто такая судьба – давать нагрузку не только нервам и глазомеру, но и, в меру возможностей, уму.

Не стой – замерзнешь!

"Умных" задачек много. В принципе, даже "неуничтожимость" Теней и Светляков и вытекающее отсюда комбинирование освещения – своего рода загадка. Однако основное баловство основывается на применении различных типов магии, замыкании сенсоров и нажатии всевозможных кнопок. Плюс, конечно, на использовании грандиозного супероружия – Теневого ружья.

Основная движущая сила - банальная необходимость куда-то попасть. Желательно живым. Стандартные методы: бег, прыжки, скорость, выносливость (надобна для периодического накачивания Подарочка "халявными" жизнями на первом этапе), удача – не дают должного результата. Нас последовательно давят прессом, сжигают лазерами, мы падаем, не долетев до цели, желанная дверь захлопывается прямо перед носом...

Теневое ружье готово решить уйму проблем: стоит лишь выстрелить по тени движущегося (не обязательно сейчас, движущегося в принципе) объекта, как

▲ **Кадр из хроники: историческая встреча Подарочка и Теневого ружья**

его желание к перемене мест испаряется на добрый десяток секунд. Так раскрываются несговорчивые двери, уходят в летаргический сон особо смышленые охранники и тормозятся многопудовые прессы и платформы.

Есть, впрочем, места, где ружье бессильно. Непролазная тьма, "красное" излучение, отбирающее у тельца Подарочка и без того дефицитные сантиметры роста вместе с остатками сил, глазки сенсоров и прочие архитектурные извращения никому не сулят спокойную жизнь и мирную старость. Общего ключа нет. Приходится использовать имеющееся под рукой барахло: где-то положить на кнопку чугунную болванку, где-то – замкнуть сенсор телом безобидного паучка, где-то – применить магию.

За магию в игре отвечает волшебный порошок маленьких "солнышек" (мана) и кристаллы энергии различных цветов (заклинание). Самое примитивное – заклинание "света". Кроме как на освещение абсолютно темных комнат, оно никуда не годно. Зато заклинание "тьмы"! Под его защитой можно не только безбоязненно распугивать шайки Маленьких теней, но и укрываться от замедляющего скорость красного света. Еще полезнее заклинание "холод". Во-первых, оно разрушает любой раскаленный металлический предмет (а таких

Кнопка – королева этой игры; по большому счету, даже "бегающие платформы" находятся у нее на посылках. Нажав все кнопки на уровне, можно быть абсолютно уверенным – финал близок. Вот если бы только так просто их было нажимать...

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон_____E-mail_____

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с CD
Март	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Апрель	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Май	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Июнь	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Июль	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑
Август	2001 г.	40 рублей ❑	60 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО _____ руб. _____ руб.

(*укажите общую стоимость подписки*)

Всем, подписавшимся на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-диском на полгода -

ПОДАРОК

- игровой компакт-диск от компании БУКА с новейшей на момент получения игрой

будет немало. Особенно, если предварительно обработать лазером...), а во-вторых, замораживает любую жидкую субстанцию, независимо от температуры и наличия в ней посторонних персонажей (типа, засада). Заклинание "огонь" хоть и красиво, но повсеместного распространение не получило – слишком высоки требования к исполнению: порох (мана), энергия посоха (заклинание), металлическая дощечка на полу.

Зато уж от разнообразия кнопок голова идет кругом. Иногда кнопка – это цель нашей очередной авантюры, иногда – отправная точка. Кнопки включают, выключают, меняют освещение, преображают комнаты, открывают и закрывают двери, набирают пароли...

Красные дьяволята

Главку о движке можно писать в начале, можно – в конце, но от неизбежного не уйти.

Общий дизайн "Подарочка" великолепен – чрезвычайно удобное управление, автонаводка на значимые предметы и ближайших врагов, крест в месте приземления во время прыжка, определитель цели у ружья и заклинания "холода". Игра способна порадовать геймера, не утруждая его, как это встречается повсеместно, борьбой с недочетами разработчиков.

Столь же великолепна графика. Пусть скорость ее невысока (впрочем, экстремальных падений fps нет), но качество!

Не секрет, что 3D-аркады подспудно тянутся к шизоидной веселости во всем. Представляете: рот до ушей, оранжевое солнце, вместе весело шагать... Графически это выливается в некую "целлулоидную" натянутость – будто присутствуешь на распродаже несортовой продукции местной фабрики игрушек. Видит Бог, я не прошу делать аркады на движке Quake 3, нет. Но с примитивизмом давно пора кончать...

В "Подарочке" графический движок даже внешне выглядит основательно: приглушенные краски, реалистично-зрелищные спецэффекты, игра светотени. Текстуры подогнаны с маниакальным качеством и бескомпромиссным вкусом. Новомодный эффект хромированных поверхностей и модный эффект прозрачности окончательно добивают скептиков и граждан, лишенных зачатков эстетического вкуса.

А вот звуками игра не богата. Мир будто уснул вокруг героя. Только ред-

▼ Просто красиво. Идиллию не может испортить даже находящийся на переднем плане хрустальный шлепанец

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "БИБЛИОН"** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В КБ ЗАО "Международный Московский Банк" г.Моска
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на _____мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

кие крики и хрумканье врагов, свист посоха, треск огня, жужжащее пение лазеров да скрежет дверей и механизмов... Не оглохнуть и не сойти с ума от звукового голодания помогает музыка. Для каждого уровня написана своя мелодия, которая очень точно соответствует настроению и вписывает в картинку завершающий штрих.

В гостях у сказки

Самое страшное в нашем деле – это если вожделенная принцесса оказывается гнилозубой алкоголичкой из привокзального буфета. Вдвойне страшнее – когда тебя пытаются пойматьна приторный голосок развратной нимфетки (просто секс по диктофону какой-то!)

Короче! Я счастлив, что все это – не наш сегодняшний случай. Принцесса действительно настоящая "Lady in Red" с классическим лицом голубоглазой бестии и фигурой мировых стандартов. Подарочку самым идиотским образом повезло – в наше время тащиться за тридевять земель бесконечных платформ, лазеров, пропастей и врагов становится все более и более безнадежным делом. Я счастлив, что был с ним все это

▼ **Красивое, но жутко опасное местечко**

▲ **Моя любимая задачка в игре. По психоделическому эффекту может сравниться лишь с "Сапером" из стандартной поставки Windows**

время, и искренне верю: он еще не раз спасет свою даму сердца, ведомый новыми и новыми помощниками. Поверьте, в желающих недостатка не будет.

P.S. Хочется отметить классные внутриигровые мультики (спасибо, Creat Studios!) с классной озвучкой (спасибо, Nival!).

P.P.S. На прощание – немного жлобства. Баги с нами, баги, как мы, баги лучше нас: иногда залипает камера, преподнося совершенно сюрреалистические ракурсы. К тому же, если залезть туда, где тебя не ждут (да, я извращенец – умудрился залезть во второй поддон плавильной печи на девятом уровне), игра вылетает без предупредительного в воздух...

Игровой интерес : 8	Графика : 9	Звук и музыка : 8	Управление : 9	Ценность для жанра : 9	Рейтинг : 8,5
Время освоения: от 0,5 до 2 часов	Сложность : средняя	Знание английского : не требуется			

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов при участии Вадима Палонина

Хронический случай

GUNMAN CHRONICLES

Жанр *FPS*
Издатель *Sierra*
Разработчик *ReWolf Software*
Требуется *Pentium 233 MMX, 32 Mb*
Рекомендуется *Pentium II 400, 64 Mb, 3D-уск.*
Multiplayer *Internet, LAN*

– Посоветуй что-нибудь, что на моем старичке пойдет.
– Ммм... А как он воспринимает движок Half-Life?
– Отлично. Даже причмокивает от удовольствия.
– Есть тогда у меня одна игрушка...

Оказывается, если вообще не заниматься движком и прочими "железячными" проблемами, то у талантливых авторов вдруг прорезается страсть к вполне приличному сюжету, огромному количеству интересных уровней, километрам скриптовых сценок, моделированию прекрасных монстров и оружия... Да, надо признать: старый движок - это все же очень неплохо!

Зряшное это дело – придумывать свой движок. Да и чужой улучшать, признаться, тоже. Впрочем, не скрою: первое впечатление от "Гуни" было удручающее. Начальный ролик содран с первоисточника и при этом выполнен на двести порядков хуже. Если в Half-Life мы бродили по небольшому вагончику, рассматривая высокохудожественные дизайнерские находки, то в Gunman'е нас запирают в кабинке типа "сортир" с малюсенькой амбразуркой, предназначенной для любования проплывающими мимо кошмарами пьяного Нила Армстронга.

▲ **Боевой Генерал, а выглядит как средней руки фазендейрос из третьесортного мексиканского сериала! Стыдно должно быть, товарищ генерал!**

"Это [censored]", – подумал я и... ошибся!

Сюжет, поставленный на поток жанра все той же Half-life, не мог позволить себе осрамиться в ее потомстве. ReWolf далеко не Valve и настоящего разгула научно-фантастической феерии не получилось. Однако ребята сделали хитрее: собрав воедино наиболее въевшиеся в массовое сознание штампы, переложив их на мотивы полюбившихся игростроительных приемов, они решили всех удивить если не качеством, то количеством канвы.

Первоначально статья называлась "Хроники человека с ружьем" и была наполнена пафосом сражений. Потом все незаметно трансформировалось в что-то наподобие "Карабин, я и аура" – видимо, в мозги начала проникать отрава мыльноопернойэпичности сюжета с явно ощущаемым мексиканским акцентом: молодцеватый Генерал с усами надсмотрщика-плантатора, простые парни в южноамериканских широкополых шляпах, общий вид пейзажа (смесь предместьев Душанбе и техасской вольницы)...

Вкратце история такова. На планету, где работает научно-исследовательская группа, высадился отряд десанта. Никакой самодеятельности – ученые мужи, не поделив что-либо с местной фауной, по обыкновению вызвали подмогу. Обескураженная таким непочтением фауна быстренько пожрала всех свежеприбывших вояк, до смерти напугав их командира – боевого генерала.

Сей генерал, презрев слова о воинском долге и прочих пустяках, трусливо смылся на аварийной шлюпке. Но по пути к базе осознал, проникся и... решил из дезертира превратиться уже в окончательного подонка.

Связался с пиратами (похожими на ковбоев), вернулся с ними к ученым на планету, захватил научный центр и заставил работать на себя – клепать мутантов. Мутантов наш злодей раскидывал по разным планетам под видом бродячего цирка (шютка! Зоопарка, на самом деле...), терпеливо ожидая массового геноцида и скорого господства над всею галактикой.

Но тут появляется герой! Посланный под видом рядового в составе взвода в банальную командировку – для ареста мятежного генерала – бедняга попадает в засаду. Весь взвод уничтожен, генерал бежит, кирдык уже стучится в двери землянки... Хлопцу чудом удается проникнуть в багажный отсек пиратского корабля. Под видом груза – да разве это важно?

Багаж вскоре сбрасывают на некую планету (вы не забыли, что в других ящиках находятся мутанты для захвата миров?), и аборигены принимают героя за

▼ **Не бойтесь, он добрый и хороший**

одного из захватчиков. Начинается бойня, подстегиваемая ожидающейся со дня на день метеоритной бомбардировкой (планета проходит через пылевое облако. Не повезло...). Однако все постепенно разрешается, и местные жители выделяют парню небольшой корабль (как-никак спаситель!) для продолжения погони за генералом.

Корабль попадает под шальной метеорит, и лишь чудо помогает совершить далеко не мягкую посадку на нужной планете.

Тут начинается форменный маскарад: пираты всюду настроили укрепрайонов, фортов и баз, прикрывающих от нападения их святыню – центр генетических разработок.

Следует долгая война одного против всех, база с мутантами, орды врагов, железная леди – воплощение центрального компьютера планеты (отказавшегося работать на генерала и его шайку), дуэль гигантских роботов, прилет наших...

Долгая песня. Очень долгая...

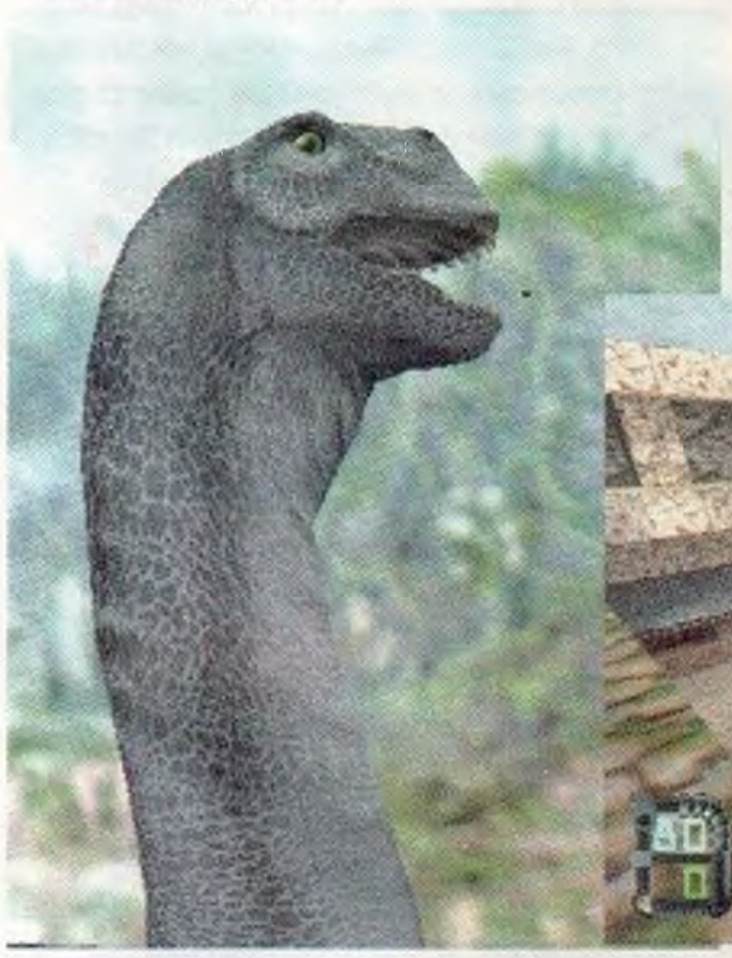
Далека дорога твоя

Основной вопрос предыдущей главы: почему такой громоздкий, примитивный, штампованный, нелогичный и дебильный сюжет не разваливается на кусочки, не вызывает отторжения и постепенно втирается в доверие вплоть до слезоточивого расставания на последних кадрах игры?

Во всем виноват дизайн. Громадье

Коридоры, взрывы, перестрелка, небольшое открытое пространство, загадка, скриптовая сценка... Круг замыкается, чудом не выглядя порочным.

▼ **Он улетел, но обещал вернуться! (Диплодок провожает нас прощальным взглядом...)**



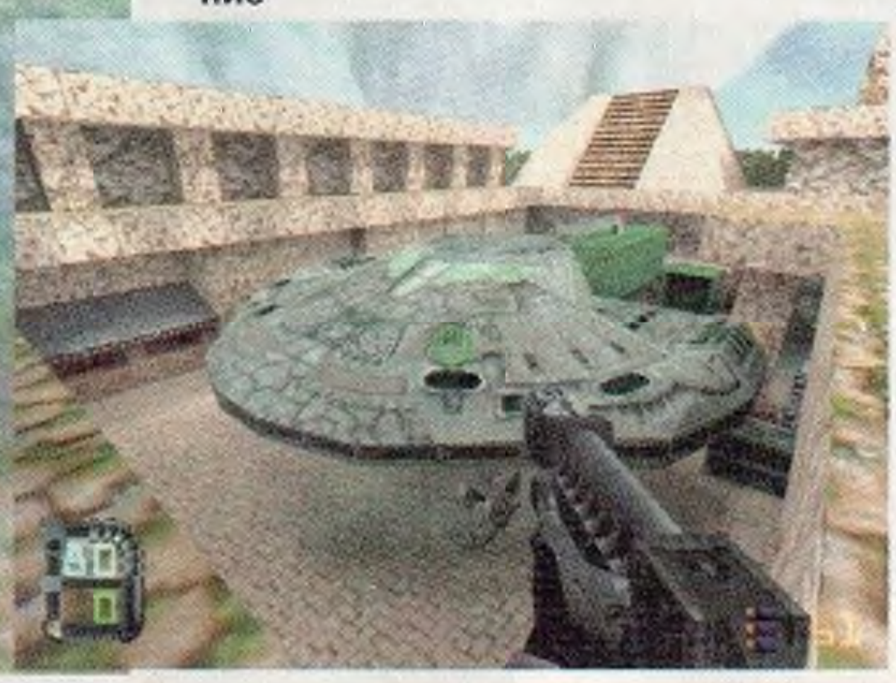
▲ **Затишье после бури. Или перед бурей. Короче, красотища!**

эпизодов, загадок, дизайнерских решений, скриптовых сценок выполнено в едином стиле. К середине игры появляется своеобразное "ганмэновское" мышление, благодаря чему игра смотрится очень цельно.

И вообще, идиотизма много. Всех, скажем, высаживают на планету с бластерами, а меня с ножом, как настоящего джигита! Представьте, я с ножом отбиваюсь от монстра, а рядом валяется труп с дробовиком в руке. Садизм!

Очень способствуют этому качество и дизайн карт. Уровни хороши. Хотя, скажем, если идешь по коридорам научно-исследовательского центра, отчетливо ясно, что это все тут построено не для того, чтобы люди работали, а для героя с автоматом, чтобы прошел один раз, монстров пострелял, пару задачек решил... Скриптовых сценок немерено. Как будто и не играешь вовсе, а фильм смотришь – не хватает только пакета попкорна и пароля бессмертия. Диалоги только вот иногда утомляют. А ведь никуда не уйдешь от них. Ага! Уйди тут, когда в клетку заперли и болтают.

▼ **Космический челнок. Из всего обилия дизайнерских находок, ReWolf сильно опозорился на внешнем виде космокораблей. Этот – счастливое исключение**



Он настоящий!

Много всего. Уровней, сценок... Чтобы получившийся поток не был шокирующе-бесцветным, авторы оторвались в моделях монстров и оружия.

Лучше всего получились динозавры и анимация ракетного арбалета, хуже всего – аборигены с первой планеты (нечто вроде круглого абажура на коротких ножках). Кроме того, поначалу радует мультирежимность оружия. Есть, например, у вас странный пистолет, палящий слизью. Жмете на кнопку дополнительного огня, и посреди экрана появляется менюшка, в которой нарисована пропорция трех составляющих этой слизи. Изменится пропорция – оружие будет стрелять по-другому. Так для всех видов, включая гранаты. Настраивается режим стрельбы, количество патронов, подаваемых за один выстрел, поведение снаряда (кластерный, самонаводящийся, детонирующий через определенное время) и так далее. Все это безумно интересно. Поначалу. Пока не поймешь, что практического интереса все это баловство не имеет.

Выживший в Армагеддоне

И все же придется повторить: играть интересно. Размах не кажется каторжным даже на последних этапах – редкая игра может этим похвастаться. Плюс модели, плюс анимация, плюс сюжет и дизайн уровней. Минус движок? А кто это вам сказал? Почти не тормозит, стабилен, приемлемая графика и звук.

Gunman – хорошая игра. Не хит, не ниспровергатель, не ветреный нигилист – просто долгий рассказ с умело поддерживаемым напряжением и шальным концом...

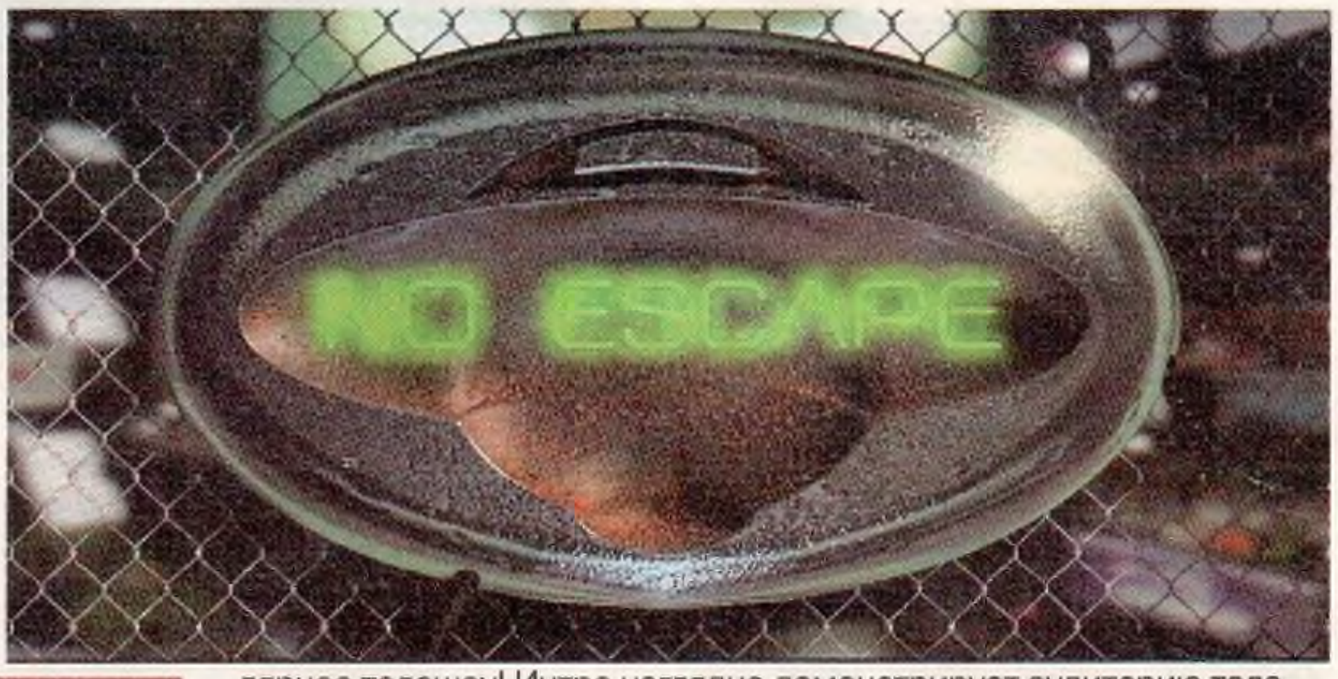
Игровой интерес : 8	Графика : 7	Звук и музыка : 6	Дизайн : 7	Ценность для жанра : 4	**Рейтинг : 6,9**

Время освоения: от 5 до 20 минут Сложность: Средняя Знание английского: желательно

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Неигровое кино

Публика всегда аплодирует профессиональной, сделанной ей на потребу халтуре. Шедевры - спасибо, если не отрицая их вообще при появлении, - она не способна отличить от их жалких подобий. Зрение ее - двумерно! А остаются - только шедевры! Художник - увеличивает интеллектуальный и духовный фонд человечества. Зачем? А зачем люди на этой планете? Только невежество задает такие глупые вопросы...
М. Веллер. Гуру.



Жанр	***Многопользовательский TPS***
Издатель	***FunCom***
Разработчик	***FunCom***
Требуется	**P-166MMX, 32Mb RAM**
Рекомендуется	**P-II 400, 128 Mb RAM**
Multiplayer	***LAN, modem***

В последнее время стало неприлично писать понятные рецензии. Каждый хочет блеснуть, удивить и всячески изнасиловать незащищенный разум потенциального читателя заковыристо-разухабистым словом (сам автор был пойман на этом бессчетное количество раз). Вопреки такой моде, статья будет предельно несложна и естественна...

Собственно, желание культурно извратиться было – благо материал позволял все сделать на сто девяносто шесть процентов. Видите ли, No Escape – игра не очень интересная. Серьезно увлечься ею практически невозможно. С другой стороны – No Escape вещь знаковая, такие проекты могут делать только окончательно талантливые люди.

И было принято соломоново решение: объективный взгляд на игру укладывается в последние шесть строчек рецензии (да-да, именно в рейтинг!), а текст посвящается абсолютно субъективному ощущению безупречности вкуса и качества. Ибо лишать удовольствия читателей – преступно, а приказывать им приобрести игрушку только ради полумифической "атмосферности" – жестоко...

Чьи вы, хлопцы, будете?

Если название конторы в графах разработчик/издатель вам ничего не сказало, не отчаивайтесь. Это не склероз. Ребята были известны пока только одним законченным проектом – квестом The Longest Journey. Удивительное авторское отношение к делу проглядывалось уже в этом квесте: большинство игровых изданий наперебой хвалило и лобызало игру в своих рецензиях. Даже демонический скептик Иван Жилин не смог извлечь из своего безграничного запаса колкостей и увесистых затрещин ничего особо уничижающего.

Но испытание древним жанром квестов (третье поколение журналистов собирается на его похороны) не пошло FunCom'у в прок. Fun наступил своим кованым сапогом на Com (commerce, разумеется) и хлопцы принялись за работу над... пародией на современные многопользовательские FPS, обставив действо как суперпопулярное телешоу! Интро наглядно демонстрирует аудиторию телешоу: маманя-домохозяйка, батя-дебил и их олигофреничный сынок с комиксом наперевес – типовой набор.

Кто вас в бой ведет?

Собственно, само шоу умещается в скромную строчку меню "Singleplayer". Этот пункт предлагает нам сразиться с компьютерными противниками на аренах различного размера в одноименном игре режиме – No Escape. Что такое "Ноу Эскэйп"? Это замкнутый уровень с лесенками, мостиками, обрывами и секретными местами, по которым бегают от двух до восьми персонажей, пытаясь уничтожить друг друга из различного оружия. Типичный FPS-deathmatch с ботами, не так ли? Почти. Только вид в игре от третьего лица и... убиваем мы совсем не ради фрагов. Помимо оружия, бонусов и банок с энергией, на уровне валяются ДЕНЬГИ. Да-да! Монетки, банкноты, пачки различного номинала... Их достаточно много, но не настолько, чтобы несколько озверевших молодчиков (и молодиц) не успели все собрать за неторопливые пять минут. Развязка близка: один стреляет в другого и у несчастного вместе с уменьшением жизненного

Вам ясен расклад? Игроки сначала носятся, как угорелые, собирая бесхозный капитал, а потом начинают мутузить друг дружку, силясь вырвать кусок пожирнее. Раунд длится пять минут. Пять долгих, счастливых, несчастных, скоротечных, убойных, хитроумных, подлых, смелых, трусливых, добрых, разъяренных, невероятных минут...

ных сил начинают выпадать его кровные, только что собранные бабки! Все больше и больше, быстрее и быстрее, пока смерть бедолаги не принесет обидчику вожделенные 10000 долларов...

Но это – всего лишь одна сторона игры. А ведь есть еще три: Multiplayer, Multiplayer LAN и Practice (по сути являющейся M-player'ом с ботами). Их объединяет наличие "модификаций" (так прямо в меню и написано: mod), среди которых No Escape – просто один из вариантов. Помимо него есть Tag, Countdown, Knockout, Team NoEscape, Team Knockout, CTF.

Tag. Местный вариант русской народной забавы "салки". Countdown – "обратный отсчет". Обратно начинают считать с тридцати: 30..., 29..., 28..., 27... По достижению нуля игрок самоуничтожается с последующим бесславным pespawn'ом. Как избежать? Успеть за эти тридцать секунд убить соперника – секундомер сжалится и прокрутится немного назад. Проигрывает самый "добрый" – кто не успевал шинковать врагов со скоростью "1 фраг за 29 сек." Или самый вялый – чьей смертью выживали другие.
Knockout – банальный deathmatch. Остальные режимы в объяснениях, думаю, не нуждаются.

Кто под красным знаменем раненый идет?

Ах, если бы у нас в рейтинге была графа "внеигровые аспекты игры" или "бесполезные завитушки, создавшие атмосферу"! Я бы выбил у Джобса для No Escape там твердую двадцатку (из десяти возможных), описал бы игровой процесс, графику, звук и успокоился. Однако такой графы нет.

Вы видите, что авторам удалось внести новую струю как в дело многопользовательских шутеров, так и в пародирование оных. На этом бы и остановиться, выпустить немногочисленный тираж дисков для настоящих ценителей, покрыть убытки и жить припеваючи. Но нет! Талант ведь хуже оргазма – его тяжело симулировать, но еще тяжелее скрыть (мысль не моя). FunCom'овцы решились на шаг, за который, в принципе, и получили эту рецензию: они создали рекламные ролики для всех восьми персонажей игры. Поклонники "Титанов реслинга на ТНТ" знают, что такое "рекламный ролик". Это небольшая нарезка из эпизодов жизни героя, рекламирующая его невероятную силу, молодецкую удаль, необъятную доброту и испепеляющую любовь к животным, благодаря которым и стелется путь эпических побед. Именно восемь минутных (или чуть меньше) мультиков и покорили мое незлобивое, но циничное сердце...

Игра получит свои заслуженные невысокие баллы, и никто не поймет, отчего этот козел, доктор А., пялился на видео каждого героя по 15-20 раз, смахивая слезы умиления...

...Оттого, дорогие мои, что маленькая китаянка Pei Ling, бывший тренер по аэробике, все же нашла место, где ее ждут и откуда не выкинут за неуплату аренды помещения.

...Оттого, что известный DJ, модельер и просто Супергерой Lenny Leroi смог добавить себе еще и титул бойца игры NoEscape (и как это все вместится в его небольшое, коренастенькое тельце с невменяемой прической?)

...Оттого, что выброшенный на свалку однорукий робот Barry2000 не мокнет больше под дождем (лучшее место всех роликов!) и не поднимает восстания машин.

...Оттого, что суровая полицейша Karen Kurz хоть ненадолго отдохнула от бесконечной череды перестрелок с разной шпаной и драгдилерами.

...Оттого, что отличный техасский парень Hank Hardy отныне показывает свое искусство обращения с револьверами не только глупым коровам и не только на безмолвных банках из-под говядины.

...Оттого, что культовая рок-певица Bratney (по фамилии, наверное, Speirs), эпатирующая публику одним своим внешним видом, перестала стыдиться своих прекрасных отношений с родителями и не скрывает больше от журналистов единственного друга – розового плюшевого медвежонка.

...Оттого, что обворожительный Agent Massimo, пленяющий всех своей улыбкой и на суше, и на море, и воздухе (этот эпизод мне напомнил Владимира Владимировича Путина за штурвалом истребителя), и в космосе, и даже на кухне, стал еще более осторожен с кофе и голубями.

...Оттого, что суровый отставник Chuck McFlint, хозяин фермы аллигаторов, владелец замечательного шотгана, почти изгнал свой ночной кошмар: винты вертолетов, напалм, растрескавшееся от собственной температуры солнце Вьетнама и маленький кусочек жести на цепочке с именем и личным номером – то единственное, что связывало их тогда с родиной...

Оттого... Оттого... Эти восемь миниатюр гениальны. Да, все так просто - гениальны. Детали: смешные, трогательные, грустные, философские... Благодаря россыпи ювелирно-точных ракурсов их можно рассматривать бесконечно, радуясь филигранной работе мастера, постигая смысл слой за слоем.

Мы сыны батрацкие...

А в остальном - все как всегда. Неплохая, чуть кривенькая графика; стандартный звук; обыденный интерфейс; в меру "съедобное" управление...

Под занавес "вечное" покупать/не покупать? Покупать: ради роликов; в поддержку таланта; из-за "веселенького" игрового процесса? Не думаю. То есть я бы купил, но вам того же посоветовать совесть не позволяет... Сделайте так: приобретите этот диск другу в подарок. А потом возьмите его на "поиграть"! А еще лучше – пусть No Escape подарят вам! Вариант выигрышен на все сто процентов!

Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Дизайн : 8	Ценность для жанра : 7	**Рейтинг : 7,2**

Время освоения: 1-15 мин. Сложность: Настраиваемая Знание английского: не требуется

MOORHUHN 2

Дж. О. Бондер

Жанр *Freeware arcade*
Издатель *Computer channel*
Разработчик *Phenomedia*
Требуется *Pentium 133, 32 Mb*
Рекомендуется *Pentium 166, 64 Mb*
Multiplayer *Хмм... видимо, Hotseat*

Некоторые люди думают, что Джобс не любит домашних животных Чепуха! Они просто невидели, как он играет в Moorhuhn 2.

А еще некоторые думают, что для того, чтобы игра стала хитом, в ее разработку нужно вложить много денюжков. А в 3D Realms мне как-то сказали, что, дескать, еще и время надобно. Много-много времени, за которое сплоченный коллектив единомышленников сотворит нетленный шедевр. О, да! Еще как сотворит! Особо одаренные и сметливые товарищи считают... считают прибыли от продаж и убытки от пиратов, пускают скупую мужскую слезу по небритой щеке и с горя становятся приставочниками. Но есть еще и энтузиасты, выпускающие freeware-игры, и к ним временами тоже приходит успех. Об одной из таких игр мы и поговорим. Можете не конспектировать, лучше, не мешкая, скачивайте это чудо с http://www.computerchannel.de/moorhuhn.

Курица – не птица?

Я, Дж. О. Бондер, получил в детстве классическое образование (церковно-приходская гимназия для ветеранов штурма Измаила с мимико-геометрическим уклоном). В течение долгой и наполненной интересными событиями жизни я посетил множество стран. Некоторые зовут меня полиглотом, чего я понять никак не могу: отродясь политиков не заглатывал. Тем не менее, мне так и не удалось внятно перевести на русский язык слово "moorhuhn". "Если что-то выглядит, как курица, и кудахчет, как курица, то это и есть курица", - думал я. А ведь говаривали мне в свое время за кружкой пива: "Запомни, Джобс, всякая таранька – рыба, но не всякая рыба – таранька!" В общем, хорошо, что в мире есть куда более умные, начитанные, интеллигентные и образованные люди, чем старина Джобс (хотя, казалось бы, куда уж более). Эти люди и подсказали, что "moorhuhn" переводится как "куропатка". Точнее сказать невозможно, даже если вызвать и допросить с пристрастием дух составителя "Жизни животных" Брэма. Ведь известно любому орнитологу, куропатка – это просто курица-психопатка.

Курица – птица! Женщина – человек!

Суть игры проста, как тексты песен группы "Руки вверх", как первое мычание новорожденного теленка, как восход солнца над курятником! Полторы минуты стреляем в куриц из шотгана. Все. Впрочем, стрелять можно не только по пернатым – имеется еще много объектов, достойных внимания: от зданий на горизонте до камушков на переднем плане. Глобальная цель - набрать как можно больше очков и подвинуть в таблице рекордов друга (жену, соседа, бабушку, случайно зашедших в гости родственников из ближнего зарубежья, заглянувших на огонек пожарных – подчеркните нужное). Этому немало способствуют циферки, вылетающие из подбитых клуш и квочек. Хотя стремление к вершинам таблицы рекордов со временем начинает напрягать и столь ценная в данном продукте незамутненность, простота и ненавязчивость пропадают, но зато сколько положительных эмоций, когда вскарабкаешься на самый верх топа и гордо показываешь конкурентам... язык (не подумайте чего плохого).

Впрочем, как и любой простой с виду предмет или явление, Moorhuhn 2 имеет незаметный с первого взгляда подтекст. Кажущаяся незамысловатость скрывает под собой немало тонкостей. Периодическое появление воздушных шариков (дети хлопают в ладоши, ветераны презрительно усмехаются, не обнаружив цифры "2"), бонусы за скорострельность и стаи пернатых после уничтожения чучела – только верхушка огромного айсберга, все мелочи знают, пожалуй, лишь разработчики. Существуют поистине зубодробительные комбинации, позволяющие достигать невиданных результатов. Маленький совет – попробуйте получить звание "Spider Killer". А эта необходимость перезарядки оружия...

Несмотря на бесплатность, графика и звук в Moorhuhn 2 на очень достойном уровне. А какая там музыка! Композиция всего одна, звучит в заставке, чаще всего не прослушивается и на четверть спешащими на отстрел охотниками. Зря! Не поленитесь, уделите ей пару минут, этот хит того стоит.

Курица – друг человека!

Между прочим, если б вы начали скачивать эти пять мегабайт, когда вас об этом попросили в начале статьи, то сейчас уже могли бы взять в руки виртуальный шотган, и... Moorhuhn 2 - "однозначно" (с) необходимый атрибут любого уважающего себя персонального компьютера, особенно на работе. Рекомендуется для изучения особенностей поведения куропаток в охотничий период. Квакерам приходить со своим шотганом. Детям и матерям-одиночкам – скидка. Народная игра, всем качать, стрелять и радоваться. Спасибо за внимание.

▼ **К вопросу о пользе паукоубийства**

▲ **Расстреляли чучело – прилетела стая птиц. Все логично. Обратите внимание на ненавязчивую рекламу на проплывающем мимо дирижабле**

Рейтинг : 6,0

Игровой интерес : 6	Графика : 7	Звук и музыка : 6	Оригинальность : 4	Ценность для жанра : 5

Время освоения: до 10 минут **Сложность: низкая** **Знание английского: не требуется**

Rowan's

БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

У вас есть шанс поучаствовать в собственной «Битве за Британию» — одной из лучших имитаций воздушной войны, созданной компанией Rowan Team, — и попытаться изменить ход истории, командуя любой из воюющих сторон и собственноручно разрабатывая и решая военные задачи 60-летней давности.

- 28 индивидуальных миссий и пять уровней сложностей игры от элементарного до профессионального;
- В точности смоделированы ощущения гравитации, частичной невесомости, ослепления солнцем, и даже ранения и потери сознания;
- Возможность возглавить армаду из тысячи самолетов в роли командующего ВВС Британии или Люфтваффе;
- Возможность самостоятельно ставить и изменять боевые задачи;
- Возможность выбирать самолеты — от быстрых Spitfire и Hurricane до грозных двухмоторных истребителей Me-110;
- Сетевая игра в многопользовательском режиме (до 8 игроков).

www.nival.com www.1c.ru

Rowan's Battle of Britain © 2000 Rowan Software Ltd. All Rights Reserved. Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.
Битва за Британию © 2000 Rowan Software Ltd. All Rights Reserved. Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.
©2000 Nival Interactive, ©2000 АО"1С". "1С". Все права защищены.

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64 Селезневская, 21 Тел.: (095)737-9257 admin1c@1c.ru

Андрей Шаповалов

Recon

Суслик: "Если что-то можно взорвать, то это нужно взорвать". М/ф "Новые приключения Винни-Пуха"

Жанр	**Аркадная стрелялка**
Издатель	**New Age Games**
Разработчик	**Exolt Software**
Требуется	**Pentium 166 32 RAM 3D ускоритель**
Рекомендуется	**Pentium II 64 RAM 3D ускоритель**
Multiplayer	**Internet, LAN**
	Windows 95/98, DirectX 7.0

Были когда-то такие игры – аркады-стрелялки. То есть они и сейчас имеются в наличии, но только в архивах настоящих ценителей. На современных игровых платформах сей жанр загнивает. Правда, время от времени что-то мелькает такое, но...

А ведь все так неплохо начиналось. Если не принимать в расчет Galactix (вышла в 1991 году и была честной переделкой очень старой игры Galaga, выпущенной компанией NAMCO Software аж в 1979 году), то родоначальником жанра следует признать великий и ужасный Xenon 2 (1992), плод работы Bitmap Brothers, позже явивших миру лихую, но малоиграбельную аркадную RTS с кратким названием Z.

Z, как говорится, Z'том, а Xenon 2 был крут. Правда, пройти его до самого конца удалось не всем, однако это уже несущественно. Главное, что все играли и тащились.

Впрочем, "золотым мальчиком" для жанра вертикальных стрелялок стал все же не Xenon 2, а Raptor: Call of the Shadows (1993). Разработчиком игры была команда Cygnus Studios, а издателем – Apogee, та самая компания, которая впервые начала продвигать в игровые массы новый жанр 3D Action, выпустив Shareware малоизвестную такую игрушечку– Wolfenshtein 3D...

Идея Shareware благополучно заглохла и о ней ныне почти никто и не помнит. Равно как и о том, что в свое время, задолго до Raptor, Jonh Carmack тоже сваял вертикальную стрелялку. Называлась она Slordax и шедевром не стала. Но сам факт показателен – вертикальные стрелялки люди ценили.

Однако вернемся к Raptor. Игрушка эта была сделана так славно, что до сих пор смотрится отлично. Именно Raptor реализовал главную мечту простого аркадника – уничтожить все, что есть на экране. И сделать это красиво и с размахом.

Размах в Raptor есть – почти четыре десятка уровней (которые можно проходить сколь угодно много раз), штук двадцать различных систем оружия (причем шесть из них обязательны для покупки), великолепнейший дизайн вражеских самолетиков, корабликов, танков, зенитных пушек и всевозможных наземных построек. Боссы вообще достойны того, чтобы пару раз погибнуть только ради того, чтобы как следует их рассмотреть. А как это все взрывается! Да еще с каким сочным звуком!

После Raptor вышло еще несколько проходных вещей, типа Raiden (1994), Baryon (1995), Bad (1996), Vanguard Ace (1996) и DemonStar (1997). Никто из них подолгу на винчестерах не задерживался.

Правда, в 1995 году компания Epic Megagames (которая потом Unreal сваяла) выпустила Tyrian, в котором было все. Сюжет, достойный хорошего квеста (имеются в виду не современные "квесты", а старые достойные представители жанра). Возможность покупать и модернизировать корабли. Море оружия. Десятки уровней, часть из которых – секретные. Три режима игры.

Вот такое прошлое у аркадных стрелялок.

А как же Recon?

Да, действительно – а как же Recon? Ведь статья-то про нее, а не про какие-то там старые игрушки.

А Recon никак. То есть совсем никак. Есть такой диагноз – "тупая и некрасивая аркада". Именно так и обстоит дело с Recon.

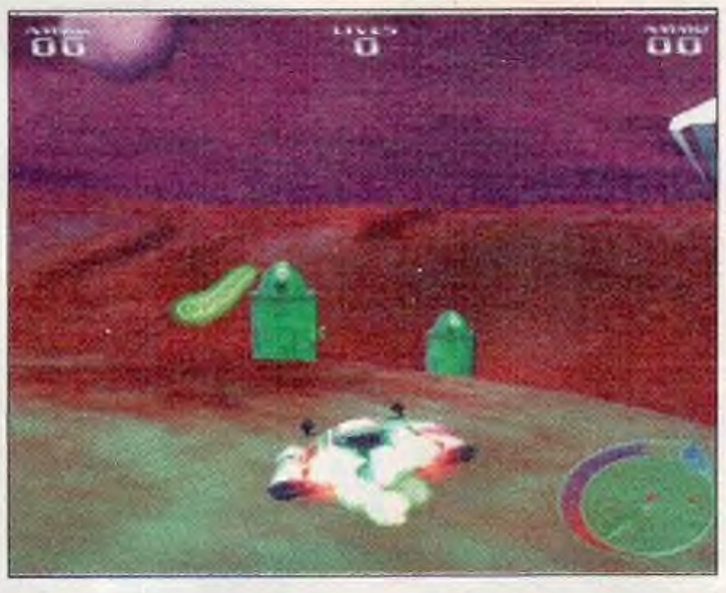
По сути своей, это как раз и есть вертикальная аркадная стрелялка, только авторы зачем-то сменили угол обзора и теперь мы можем созерцать все происходящее безобразие сзади. Видно, разработчикам уж больно сильно нравятся сопла двигателей своих творений.

Полная трехмерность, как и полагается. Выполнена откровенно слабо. Разумеется, о вкусах не спорят, и я вполне допускаю, что найдутся люди, для которых даже такая вот трехмерность приятнее плоской спрайтовой графики. Тем не менее, на мой личный взгляд, хорошая плоская спрайтовая графика приятнее убогой трехмерности. Есть несколько моделей кораблей, но с абсолютно никаким дизайном. Есть много оружия, которое можно покупать в магазине, но эффекты выстрелов средние. Это вам не совсем недавно вышедший Bang! Gunship Elite с его впечатляющим набором стволов.

Управление – неудобное. Прицелиться во врага, конечно, можно, но хлопотное это дело. С передвижением тоже проблемы. Если в Sinistar Unleashed можно было, по крайней мере, маневрировать, благо, вокруг – космос, то в Recon этого сделать не получится: под нами земля, об которую ударяться не стоит.

Но самое главное – в Recon нет приятных сердцу простого аркадника видений мегаразрушений. Враги, конечно, под огнем вашего оружия взрываются и гибнут. Но взрываются и гибнут они некрасиво. Не зрелищно. И это обстоятельство забивает в гроб Recon последний гвоздь.

Честно говоря, Recon сделан настолько халтурно по меркам аркады-стрелялки, что писать-то про него противно. Подобная игра должна лежать в Сети для бесплатного скачивания, а не продаваться за деньги.



Рейтинг : 3,5

Игровой интерес : -	**Графика : -**	**Звук и музыка : -**	**Управление : -**	**Ценность для жанра : -**

Время освоения: 5 минут **Сложность: средняя** **Знание английского: не требуется**

ПЕРЕЦ СУПЕР

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Чехословакия, начало 1962 года. Суперперец, невесть как попавший на Землю и теперь служащий в Бюро паранормальных исследований и обороны США, расследует самые трудные дела, где фигурируют монстры, колдуны, монахи-вампиры, призраки и сумасшедшие. Он почти непобедим, очень умен, невероятно крут и чрезвычайно скромен. Именно ему предстоит сразиться с силами хаоса и спасти Землю от нашествия устрашающих монстров...

- Ироничная пародия на мистическое приключение с элементами action в реальном времени.
- Великолепная 3D-графика.
- Блестящие диалоги, полные афоризмов и юмора пародируют диалоги известных кино-шедевров.
- Обилие персонажей и супер главный герой — Суперперец.
- Стратегия играет не меньшую роль, чем ловкость и рефлексы: следует внимательно относится к выбору оружия, здоровью Суперперца, тактике достижения целей.
- Полный перевод на русский язык, профессиональный звук.

www.1c.ru
www.nival.com

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64 Селезневская, 21 Тел.: (095)737-9257 admin1c@1c.ru

HellBoy © 2000 Cryo. Based on the original character created by Mike Mignola and published by Dark Horse Comics in the USA. All rights reserved.
Суперперец © 2000 Cryo. Based on the original character created by Mike Mignola and published by Dark Horse Comics in the USA.
© 2000 Nival Interactive, © 2000 АОЗТ «1С». Все права защищены.

Андрей Щур
врезки: Маша aka Jennifer

Сказ о трех обломах и одном приколе

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Жанр Action/Strategy
Издатель Interplay
Разработчик Planet Moon Studio
Требуется Pentium 350, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется Pentium II 450, 128 Mb
Multiplayer Internet

С самого прилета на планету меккаринам страшно не везло...

Облом первый

"Стратегия", – об игре почему-то говорили именно так. Лапки бережно извлекали на свет божий CD с игрой, а ассоциативное мышление старого квакера неловко топталось на месте. Юниты там разные, ресурсы,кавалерия, пехота, пуля – дура, штык – молодец. "Ну, - думаю, - сейчас будем танки клепать, Кабуту давить. Или Кабуту клепать, танки давить. Или...". Но тут полет воображения был остановлен сообщением, что игрушка, аккуратно откусив от винта 850 мегабайт, уже проинсталлировалась. Запускаем, смотрим. Менюшка – красиво, душевно. Над островом плавно летает, ID игрока проверяет, параметры всякие настроить предлагает и жутко финтами своими раздражает – прочесть что-то совершенно невозможно. Ладно, не суть важно, надпись New Campaign я и на китайском смогу различить. Начинаю новую кампанию, все еще надеясь, что вот сейчас возьму за шкирку одного из дальних родственников Годзиллы (тоже вроде как с японской фамилией) и всласть оттопчу вражеские постройки! "А вот ни фига, - флегматично заявляет игра и начинает загружать первый эпизод за Меккаринов, – не будет тебе выбора рас". "А я хочу за..." - "А у меня жесткий сторилайн! Кабута будет тебе под номером три после Меккаринов и Риперов". Мда. Обидно.

Миссия первая. После прикольного мультика на игровом движке сбрасывают скафандрообразного главного героя, а также по совместительству меня, на необитаемый с виду остров. Причем, что самое любопытное, с видом от третьего лица. И тут мы втроем (я, главный герой и третье лицо) начинаем разглядывать край, куда забросила нас судьба. И тихо обалдеваем: ле-пота. Небеса синие-синие, вода прозрачная-прозрачная, кустики ш-ш-ш-ш на ветру, а вон какая-то монстрила по острову в нашем направлении топ-топ-топ, а вспышки у нашего лазера какие краси-и-и-ивые... Ой, деревце очередью зацепило – как взорвалось-то! Смотри-ка, а если домик? Ой, домик тоже раскрошило, а заборчик? И заборчик. Я узнал, что у меня пушка с кличкой "всем хана"! Здорово. Нам здесь нравится.

Здесь я хочу затронуть проблему графики. Дело в том, что кто G:CK ни увидит, все орут: рулез! Класс! В хиты года! А я вот что вам отвечу по этому поводу: я видела Sacrifice. А эти игрушки чем-то меж собой схожи, вероятно, потому что разработчики G:CK некогда откололись от Shiny Interactive. Так вот. По сравнению с Жертвоприношением, Гиганты ну просто не смотрятся. Да, небо ничего. Да, девица фигуристая, враги забавные. Но стиля-то нет, товарищи! А еще Гиганты нещадно тормозят там, где Sacrifice бегал и радовался.

Что? Кто тут спросил: "А где стратегия?". А черт ее знает. Нет тут никакой стратегии. Типичный веселый аркадный action (хочешь - от третьего лица, хочешь – от первого) с отменным чувством того самого неповторимого MDK'шного юмора. Местное население (smarties, умняшки, этакие глазастые рахитоиды), как обычно, страдает под пятой кого-то жутко ужасного или ужасно жуткого. Мы помогаем, а в процессе выполнения миссий обзаводимся полезными апгрейдами оружия. В том же самом процессе к Нам, единому в трех лицах и шести пальцах на двух руках, начинают присоединяться такие же скафандрообразные собратья по оружию. Хотя вру, по оружию не собратья они Нам: у них из оружия только по "единичке" на каждую руку, но зато какая скорострельность! В результате братания наша банда разрастается, что превращает прохождение игрушки в неторопливое триумфальное шествие по островам (они же миссии) с последовательной зачисткой оных от супостатов. Грешным делом пришла мысль, что это и есть стратегический элемент - дескать, говоришь своим, чтоб того пристрелили, а этого не трогали. Как я ошибался...

Также у меккаринов в наличии имеется очень полезная штука - джетпэк. С его помощью они могут летать (вернее, взлетать) на небольшие (прямо скажем - маленькие) расстояния. Есть и маскировочное средство под кодовым названием "Bush" (куст). Если его использовать, оно позволит всем меккаринам, имеющимся в наличии, спокойно проходить мимо вражеских морд. Также куст имеет крайне полезное свойство выгля-

▼ **Это не Кабуто – это Sonak. Тоже из местных...**

деть действительно кустом, что дало возможность одному из меккаринов и миленькой умняшке там уединиться..

Облом второй

Другое название - "Эпизод за Меккаринов №5". На размягченные нирваной шутера мозги, как гром среди ясного неба, сваливается задача из брифинга: ПОСТРОИТЬ БАЗУ. Первая мысль по этому поводу: "?!". Вторая сразу за первой: "Что за *>#*%;?!". И уже почти спокойная третья: "Нас обманули!".

Да, нас, великую и непобедимую Меккаринскую армаду, заставили заниматься микроменеджментом, причем в самой унизительной его форме – тырить юниты (тех самых несчастных рахитоидов) в соседней деревушке и таранить на собственном горбу к БАЗЕ, где те, согласно нашим указаниям, смогут возвести некоторое количество построек. Сразу опровергну напрашивающийся вывод; нет, игра с появлением у игрока базы, поставляющей ему патроны и оружие, не превращается в подобие Battlezone. Здесь, увы, невозможно варганить себе подобных супергероев (хотя процесс воспроизведения себе подобных мог бы стать любопытным нововведением). Вся стратегия крутится вокруг добычи пищи для рабочих и приказов построить то-то и то-то. Кстати, пища добывается тоже довольно веселым способом: по островам мигрируют стада животных, напоминающих собой вшей, разъевшихся до размеров здорового страуса; встаем мы впятером на пути у такого стада голов в двадцать, достаем то самое, которое огнестрельное, и... Короче, Deer Hunter нервно курит бамбук в коридоре – зеленая кровища фонтанами, куски мяса во все стороны... Эти самые куски как раз и надо собрать, а потом донести до пункта приема на базе. Смело записываем игре элементы симулятора харвестера.

Может возникнуть желание не заниматься базой вообще, но разработчики показывают нам фигу. Только когда построишь особое здание, станет доступно еще более особое оружие, только из которого и уничтожается самая особая вражья постройка. Еще чуть-чуть можно покусать локти перед лицом умняшки, что сидит на нашей так называемой базе. Сидит и сидит себе, никого не трогает. Тут из-за кустов появляется враг и молча умняшку утаскивает к себе на базу, то есть надо умняшку еще и охранять. Прямо CTF какой-то.

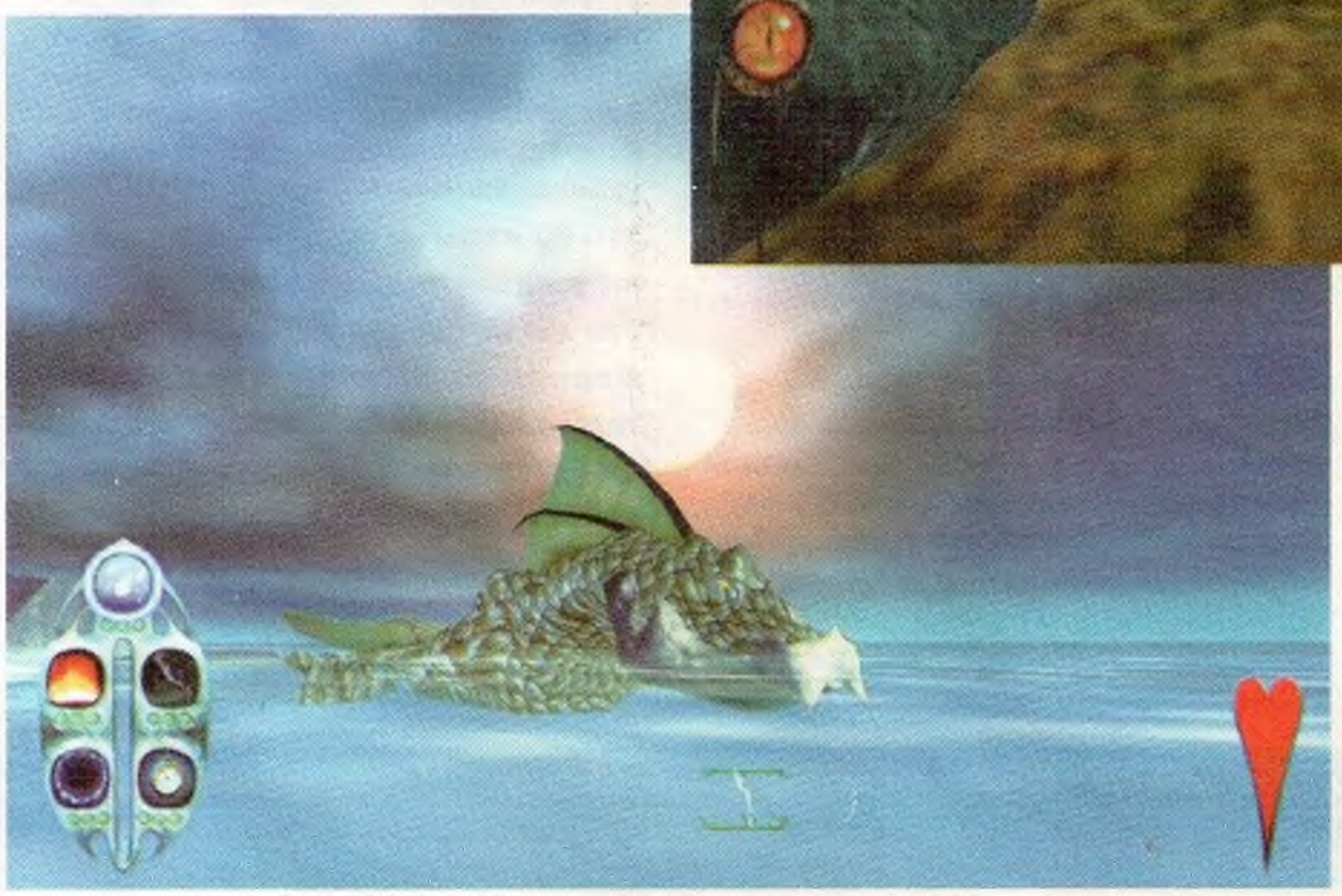
Деньги, пушки, два монстра

Получив драгоценный мясной паек, наши рабочие с завидным рвением, подкрепленным недвусмысленными пинками старосты селения, начинают возводить оружейный супермаркет, стены, таунхолл и прочие радости стратегомана. Нас же в первую очередь интересует выбор стреляющих конфеток со штампом "made in rahitoid village". Другими словами, пару слов об оружии. Спешите видеть! Только в нашем магазине! Вам нужен инструмент для эффективного подавления превосходящих сил противника? Пулемет "Бешеный" к Вашим услугам! Предпочитаете разобраться с врагами с безопасного расстояния? Ружье со снайперским прицелом избавит Вас от необходимости подходить к врагу на расстояние ближе, чем линия горизонта (headshot с двойным дэмэджом прилагается в комплекте). Трудный день? Портит настроение корявая архитектура вражеских казарм? Только для Вас по специальной цене (бесплатно - база-то наша) предлагаем последнюю новинку уходящего века: "Линол...", то есть, простите, "Миллениум ган". Уже после 7 дней применения вы не заметите ни одного живого существа по эту сторону экватора.

Единственное неприятное ощущение от использования орудий смерти – благодаря кривоватой системе вычисления точки попадания, стрелять противнику в ноги бесполезно: снаряды не причинят никакого вреда. Так что здесь не получится, как в Кваке, разнести противника на куски, удачно попав ему в пятку.

Монстры. В основном, бывают трех видов: вооруженно-стреляющие двуногие, клыкасто-плюющиеся ползающие и магически-кастующие летающие. Терраны, зерги и протоссы – поясняю для стратегов. Подробней остановлюсь на ползающих. Вы смотрели когда-нибудь "Дрожь земли"? Если да, то тогда точно вспомните тех очаровательных подземных милашек при взгляде на местных "ползунков". Представьте: идете Вы спокойно по пересеченной местности, песенку насвистываете или цели брифинга вспоминаете, а тут вдруг откуда-то

▼ Зелень там... кгхм... где вы ее видите... обозначает уязвимые места монстров. Палить в другие части тела бесполезно



сбоку из земли выстреливает фонтан из камней и пыли. Затем этот фонтан довольно резво начинает двигаться в Вашем направлении. Тщательно протерев нижнюю часть скафандра, от неожиданности потяжелевшего на пару кило, достаем оружие и ждем: не дошуршав до цели пару шагов, монстр с мерзким писком выпрыгивает из земли и радостно простирает свои клешни. Один – это не страшно, но вот когда их штук семь-восемь, причем все разом, а не по очереди, а издали особо здоровые личности разрывными шарами плюются, тут уж даже компьютер пугается и от страха тормозить начинает.

Есть снайперская винтовка, бомбы, гранаты, зажигательные огни и многое другое. Из полезных вещей хотелось бы отметить чинящий автомат, позволяющий восстанавливать здоровье вашим подчиненным. Для главного героя доступен шприц с подозрительной зеленой жидкостью. Но раз лечит, не будем спрашивать, что это такое.

▲ **Дельфи, Ян (почему-то вверх тормашками), а чуть дальше – мясо!**

Облом третий

Переход от Меккаринов в шкурку прекрасной Риперши проходит не просто безболезненно, а даже практически на ура. Причина – внешние данные нашей новой аватары! В общем, третье лицо пришлось отключить, так как по какой-то странной причине взгляд его (третьего лица) перестал обращать внимание на окружающую действительность и полностью сфокусировался на главной героине. Какие пропорции! Какая пластика! Какой костюм (вернее, его отсутствие)! Интересно, как они добились такого качества? Кстати, зовут девушку красивым древним компьютерным именем Delphi. Она таскает с собой довольно внушительного вида ятаган, но это не мешает изучать ей тайны магического мастерства под руководством Яна. Ян – это маленький самурай-рахитоид с китайскими усиками и абсолютно косыми зелеными глазами... Ян как-то признается Дельфи, что он-то и есть ее отец. Бедная девушка... Ей было очень плохо. Но все разрешилось вполне мирно: выяснилось, что Ян с Дельфи до этого вспоминали разных мам. Кстати, о мамах. Свою мать, темную королеву Sappho, ту самую "ужасно злобную" личность, Дельфи ненавидит всей душой, так что лейтмотив праведной мести проходит через второй эпизод красным шнурком. Основная стилистика прохождения могла бы остаться здесь тем же самым аркадным экшеном "с элементами", если бы не... Есть такой закон: когда не ждешь от окружающих подвоха, они тебе его радостно и преподносят. Согласно сюжету, красавица Дельфи попадает в лапы злобных "плохишей" и ее заставляют... участвовать в гонках на скутерах, а не то, о чем вы подумали. Целых четыре уровня чумовых гонок по различным островам. Люди, гонявшие в древности в SlipStream 5000, вы поймете, о чем я! Аркадный драйв, оружие, power-up'ы, скорость. Но главное тут, блин, красивааааа! "Аааа", - это я в очередной раз влетел в стенку, засмотревшись на пейзаж. Постепенно начинаю понимать, что "Гигантов" можно было бы растащить как минимум на три разных по жанру и великолепных по качеству игры.

Победившему в гонках достанется главная премия: он попадет во дворец и сможет быть преподнесен Кабуто в виде жертвы. Но Дельфи о такой чести и не помышляет, ей бы во дворец, к "любимой" мамочке.

Вот и до прикола очередь дошла

Сюжет несет нас дальше. Подлая родительница перед смертью освободила древнее чудище. Оно и есть Кабуто. В связи с этим все деревни рахитоидов вдруг оказались в смертельной опасности. Дельфи, отломав кусочек от маминого очень крутого магического камешка, сама превратилась в маленький аналог "Как Будто". И тут игра превращается в один сплошной прикол. (Я вообще не понимаю, как у разработчиков хватило совести две трети игры прятать ЭТО от народа! – прим. ред.)

Брифинги начинают поражать своей насыщенностью: съешьте много ПЛОХИХ рахитоидов (какая изящная формулировка!), чтобы вырасти и сломать деревянную стенку. Миссия два: съешьте ЕЩЕ больше плохих рахитоидов, чтобы подрасти и сломать каменную стену. Миссия три: ПРОДОЛЖАЯ жрать плохих рахитоидов, все еще пытайтесь вырасти еще больше, чтобы сломать железную стенку. И так далее.

Как страшный сон, забываются сложные заклинания, пулеметы и пушки. Кабуто голоден - Кабуто ест. Кабуто ранен - Кабуто ест. Кабуто хочет детей - Кабуто ест. Все просто и на словах, и на деле. Чем-то Кабуто напоминает варвара из Дьяблы, наверное, тем, что тоже умеет издавать вопли, от которых врагу становится плохо и тоскливо.

Как все это выглядит? Представьте себе бурого бибизьяна размеров среднестатистического Кинг-Конга с шипами и роговыми наростами в самых разных местах, добавьте к этому пейзаж, деревню, много маленьких врагов, отчего-то бегающих вокруг и палящих из своих хлопушек во все стороны. А еще Кабуто умеет откладывать яйца с целью продолжения рода. Детенков своих ласково называет Offspring'ами (поклонники, наверное :). Дитята-офспринги тоже умеют бегать и есть. И расти. Отчего весь игровой процесс превращается в непрерывный процесс потребления.

Достаточно потешившись над противником, хороший Кабуто-таки находит плохого Кабуто и... Хотя чего это я сюжет рассказываю? Сами все узнаете. Если дойдете.

К вопросу о сложности

ОНО сложно. Каждая из составляющих игры – и action/strategy, и гонки, и даже симулятор Кабуто – все они требуют от игрока высокого уровня мастерства в соответствующих жанрах. В результате сплав образуется ядреный, из легированной стали. Не рекомендуется людям, играющим "абы как", или упертым фанатам какого-то одного жанра. Иначе где-то к третьим суткам после покупки диск с этой игрой будет выкинут в окошко с деструктивными матюгами, а настроение будет напрочь испорчено комплексом неполноценности. Там ведь еще и сейвы только между миссиями... "Гиганты" – для игрунов хорошего уровня, не обиженных чувством юмора и уважающих качественные, сложные игры. И еще, конечно, обладающих достаточно мощными машинами.

Что бы я вам ни сказала, если вы эту игру ждали, идите и покупайте. Просто она не совсем то, чего мы ждали. В принципе, действие в ней увлекательное и ее стоит пройти хотя бы ради прикольных мультиков. Ну и, разумеется, ради возможности на какое-то время побыть Кабуто, Гигантом, Ломающим Деревья.

Рейтинг : 7,8

Игровой интерес : 8	Графика : 9	Звук и музыка : 7	Дизайн : 7	Ценность для жанра : 8

Время освоения: от 0,5 до 1 часа | Сложность: высокая | Знание английского: желательно

Никита Кареев

BUZZ LIGHT EAR OF STAR COMMAND

Жанр *Аркада*
Издстель *Activisision*
Разработчик *Disney Interactive*
Требуется P-266MMX, 32Mb RAM, 3D уск.
Рекомендуется P-II 300+, 64 Mb RAM, 3D уск.

Представьте, проходит кто-то мимо валяющейся на дороге стодолларовой купюры и легким движением ноги препровождает ее в ближайшую лужу. Бывает такое? В диснеевских фильмах – быть может, но сами диснеевцы на такой исход никогда не согласятся. Поэтому выход Toy Story 2 привнес заметное оживление в повседневный быт конторы Disney Interactive.

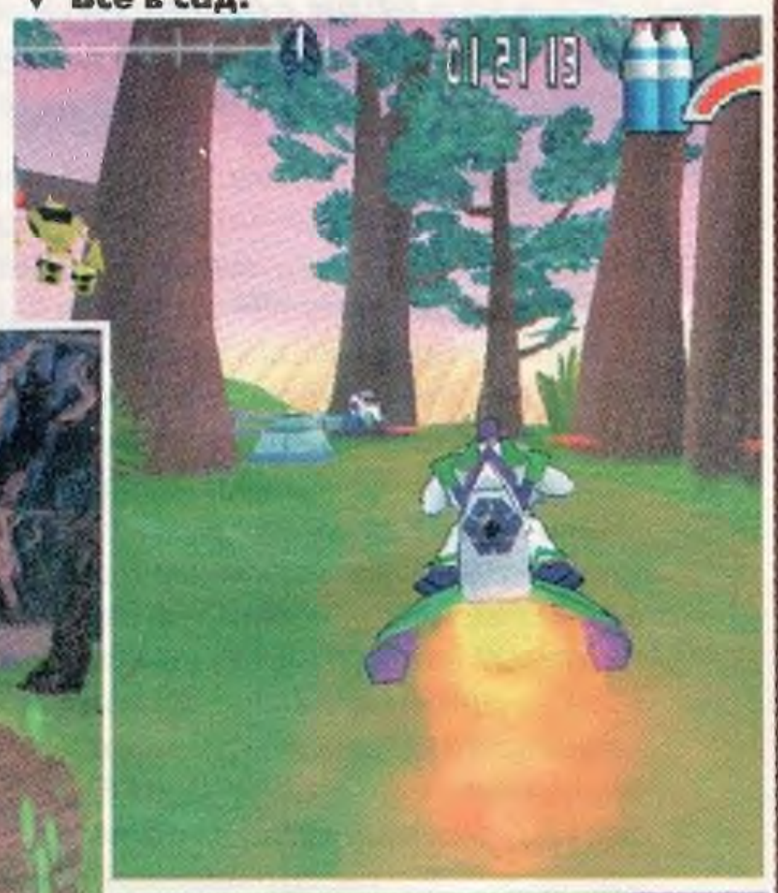
Еще до того, как я посмотрел на диснеевском сайте список всех игр, что сделаны на сюжетной основе Toy Story 2, я уже был в полной уверенности, что Buzz Lightyear of Star Command не единственный представитель этого семейства. А когда включил игру, то понял, что он еще и не самый удачный из них. Во-первых, сразу же выяснилось, что сделана игра не по самому фильму, а по гораздо более скромному мультсериалу про похождения бравого космического рейнджера Базза Лайтера. Во-вторых, сразу же было подмечено, что сделана эта игра, по всей видимости, с той же целью и на том же уровне, что и мультсериал. То есть с откровенно ширпотребовским уклоном. Неприятно, конечно, но все же и не сюрприз.

Что же собой представляет Buzz Lightyear of Star Command? Прямо-таки и хочется сказать: ничего. Дорога. Притом - одна. Бежим, стреляем, прыгаем, бонусы собираем. Трасса извилиста, но - по сути своей – до примитивности линейна. Пара-тройка развилок, приводящих в итоге в одно и то же место, – не в счет. А наличествующий на некоторых уровнях игры транспорт в виде реактивного скейтборда/мотоцикла вообще делает игру похожей на примитивное аркадное ралли.

Все бы ничего, но как здесь создателей зверушек-то проперло! Я вам скажу: таких вражин не каждый здоровый человек наделать способен. Такие уроды, что действительно убить хочется! Честное слово, ни один анрыловский монстр не ужасает так, как туретта, искусно сварганенная из 6-7 полигонов! Можно бы и поглумиться над всей этой интерактивной кунсткамерой, да не хочется. Почему? Да потому что Buzz Lightyear of Star Command – это самая что ни на есть заурядная аркада со всем вытекающим. Есть заботливо подвешенный вверху экрана таймер, есть назойливый респаун монстров и еще парочка заезженных трюков, из-за которых большинство игроков кидались когда-то в стенку джойстиками от своих приставок. А здесь все это на месте, никуда не делось, хоть монитор выноси!

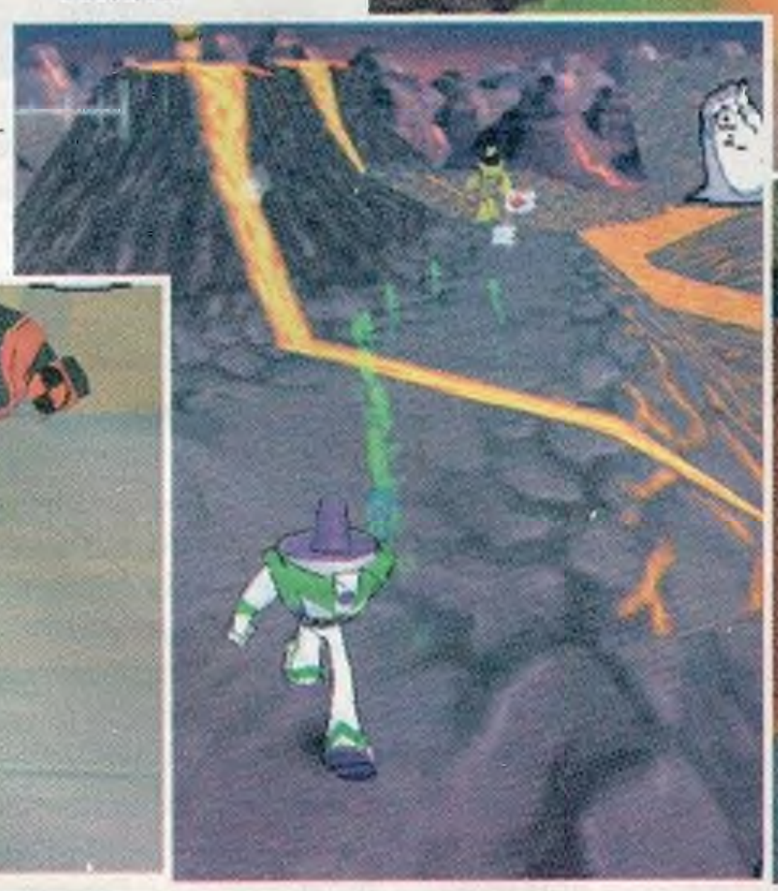
Игрушка полностью соответствует правилу: "Для кого БигМак готовился – тот его обязательно и съест". Ширпотребная заурядность и ширпотребное исполнение. Не то чтобы все совсем-совсем плохо, но хорошего – абсолютно ничего. Так что, как говорится, кушайте - не обляпайтесь!

▼ **Все в сад!**



▼ **А нашим "экстремальщикам" такое и не снилось. А то бы они и не проснулись...**

▼ **Обычные будни космического рейнджера. Сюда бы этого... "Крутого"... из Техаса**



▼ **Ей-Богу, сколько же здесь уродов-то разных! Какие к черту "добрые мультфильмы"?!**

Игровой интерес : 5	Графика : 4	Звук и музыка : 6	Управление : 6	Ценность для жанра : 1

Время освоения: 5 минут Сложность: низкая Знание английского: не требуется

Рейтинг : 4,6

Юрий Пашолок

I'm Going In / Project IGI

Жанр Тактический FPS
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Innerloop Studios
Требуется Pentium II 300, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется Pentium III 450, 128 Mb

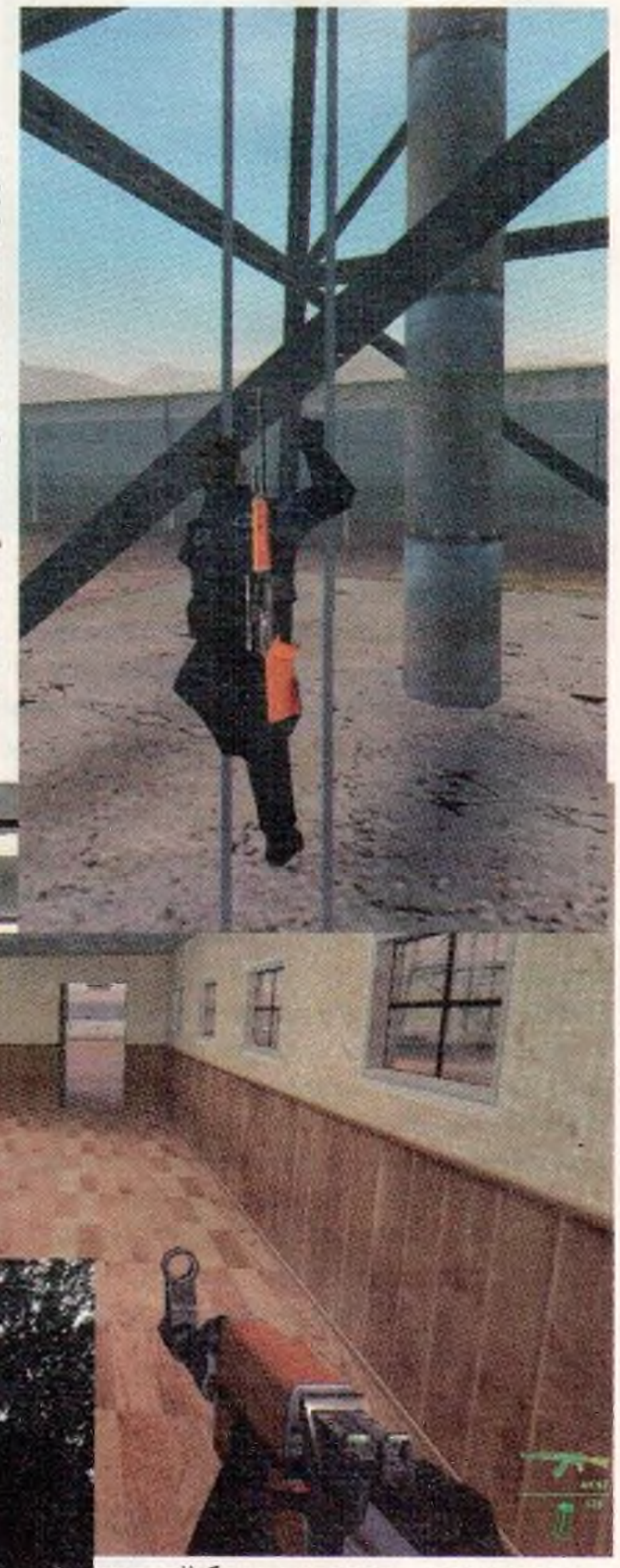
В последнее время стало модным делать игрыжанра "тактический шутер от первого лица". Характерный пример – недавно вышедший Delta Force: Land Warrior. Однако в памяти многих еще жив эпохальный продукт почившей в бозе Looking Glass – симулятор вора Thief. В воздухе уже давно витала вполне закономерная мысль: а что если совместить эти два столь разных жанра? И вот результат – Project IG

Собственно, один из "компонентов" IGI, знаменитый Thief, также издавался Eidos. У этой конторы завидный талант тихонько поднимать на ноги вроде бы совсем невзрачные проекты, которые потом становятся суперхитами. Первый громкий успех – Tomb Raider. Были еще System Shock, Thief, Flight Unlimited... Осень 2000 года снова стала для компании результативной: помимо Deus Ex, в качестве тарана используется расхваливаемый на каждом углу симулятор киллера – Hitman: Codename 47. Это его сейчас расхваливают, а до выхода особенно никто и не ждал. И Deus Ex, между прочим, скромненько сидел в тени двух других активно раскручиваемых проектов Ion Storm (Daikatana и Anachronox). Что ж получается: меньше шума, больше толку?

Вороватый спецназовец

Казалось бы, обычный клон Delta Force. Но нет, игра совсем не так проста, как это может показаться с первого взгляда. "Искушенный" игрок встретит IGI с унылой гримасой на лице, не задумываясь, запустит игру, найдет ближайшее скопление противника и... На выстрелы сбегается весь персонал базы, и через пару мгновений герой нашинкован свинцом... Немая сцена. Рестарт, попытка номер два. Результат, что характерно, тот же самый. И так будет продолжаться до тех пор, пока "Рембо" не поймет, что нужна другая тактика. Кто-то вспомнит недавний приставочный порт – Metal Gear Solid – и будет почти прав. Но мы-то, игроки со стажем, знаем, чьи тут уши торчат! Это Гаррет, просто он оделся в камуфляж и взамен меча взял MP-5 с глушителем. Снова придется прятаться за углами и тихо подкрадываться сзади с ножом – именно эти характерные особенности делали "Вора" настолько привлекательным. Для полного счастья не хватает разве что знаменитых "теневых зон". Лишним аргументом вести себя осторожнее выступают всевозможные камеры охраны, поднимающие тревогу при малейшем шорохе. Немало моментов идейно перекликаются с такими играми, как Commandos и Hidden & Dangerous.

Одна из изюминок IGI – тщательно проработанная система локальных повреждений. Не первый раз с подобными вещами экспериментируют, но на этот раз получилось очень удачно. Выделено порядка пятнадцати зон, куда включены и такие пикантные места, как шея и пах.



▼ Не сталевары мы, не плотники, да...

При некоторой тренировке можно научиться стрелять врагу в шею – в этом случае его уже никто не услышит. Жестокосердные могут палить ниже живота – до изощренности Soldier of Fortune и Хитмана игре далеко, но корчиться враг будет весьма живописно.

Нельзя не упомянуть и такую полезную вещь, как возможность стрелять сквозь стены: нет ничего приятнее, чем изрешетить стенку кабинета вместе со всем находящимся в нем начальством. Причем с обеих сторон будут красоваться аккуратные дырочки. Что характерно, стрельба по бетону будет лишь пустой тратой боеприпасов – простреливаются строго определенные материалы.

Немалую лепту вносит прогрессивный движок Terraformer engine, созданный специально для работы с очень большими территориями. Получилось отлично! Для того чтобы уткнуться в конец карты, придется очень-очень долго идти и отнюдь не по безжизненному ландшафту.
На славу вышли у дизайнеров базы, каждая из них – это действительно усиленно охраняемый военный объект, а не просто нагромождения зданий и бараков. А за скрупулезно выстроенный в третьей миссии гарнизон разработчикам, по-моему, нужно ставить прижизненный памятник.

Приятно удивляют модели персонажей. Очень часто особо рьяные оптимизаторы умудряются настолько сильно "вычистить" модели, что уже невозможно

определить, кто же перед тобой. В IGI такого безобразия не наблюдается: противники совершенно не квадратные, да и с анимацией у них дела обстоят более чем нормально. Лишний раз думаешь, какая же полезная вещь эта Motion Capture.

Не менее шикарно выглядит оружие. Разработчики компьютерных игр наконец-то стали "замечать", что российское стрелковое вооружение состоит далеко не из одного "Калашникова". В IGI игроку дали "порулить" знаменитой снайперской винтовкой Драгунова. И все же специфика игры такова, что использовать нам придется все больше опостылевшие М-16 и иже с ними. Но как только в моих руках оказывался АК-47 (пусть и с неправильно нарисованным затвором) – позорные игрушки развитого капитализма забрасывались в темный угол. Все "стволы" обладают индивидуальной моделью поведения, детали воспроизведены вплоть до последней гайки. Как и полагается игре данного жанра, патроны подаются исключительно в пачках, то есть в магазинах. Немного удивляет, правда, что игрок может носить неограниченное количество оружия. Чай, не интендантом играем, а бойцом диверсионно-штурмовой группы.

ENTER XODE

Теперь, похоже, список народных героев пополнится еще одним "сильным мира сего". Зовут его Дэвид, по батюшке Джонс. Джонс – типичный боец местами невидимого фронта, в случае обнаружения которого самая демократичная страна в мире заявит о своей полной непричастности. Его задача – выполнение спецопераций, о которых ничего не говорится в официальных сводках. То в какой-нибудь глуши пропадет местный диктатор, то террорист на мину наступит... Как говорится, не пойман - не вор. В своих приключениях Дэвид редко остается наедине с самим собой – начальство в лице симпатичной связистки постоянно выдает ЦУ. Сюжетная линия заставляет нас мотаться почти по всей Восточной Европе, преимущественно по территории нашей необъятной Родины. В IGI у Дэвида особая задача – устранение злых русских террористов. А как же иначе?! Наши террористы - они такие... У них эскадрильи самолетов и огромная армия. И ядерные боеголовки, безусловно, в наличии. Жуть.

Игравшие в SpecOps еще помнят тамошнюю вполне сносную русскую речь. Но это скорее исключение из правил. Я наивно полагал, что ничего хуже Soldier of Fortune придумать невозможно. Ан нет. Soldier of Fortune хотя бы поляки озвучивали. Краснознаменные же террористы в IGI общаются на языке, состоящем из смеси английского и немецкого, в которую добавили немного русской ломаной речи. Письменность соответствующая. Получилась дикая мешанина, при прочтении которой можно заработать вывих мозга. Доблестная российская армия, по сюжету помогающая террористам, выглядит просто потрясающе. Тут даже не страшные шинели образца 60-х годов, как в том же Soldier of Fortune, – "наши" щеголяют в черных слецовках и красных беретах. Беретов и спецовок на всех не хватило, поэтому часть голодранцев разгуливает в поношенной грязной форме и вязаных шапочках. И с АК-47. А иногда с израильскими УЗИ и итальянскими SPAS-12. Ох-ох, вот она, загадочная русская душа.

Видимо, в Innerloop решили, что для русских террористов много ума не надо. Результат соответствующий: искусственный интеллект умудряется демонстрировать одновременно и слаженную работу противника, и его полную тупость. Скажем, стреляете вы из снайперской винтовки в охранника. Его товарищ начнет проявлять при этом активность в одном случае из десяти – обычно он просто тупо смотрит на гибель собрата. Этим список весьма неприятных находок не заканчивается. Еще можно закрыть глаза на то, что трупы довольно быстро исчезают. Но вот когда из закрытого помещения, незадолго до этого зачищенного, начинают периодически вылезать охранники... Напортачили и дизайнеры: при шикарных уровнях встречаются такие ляпы, что хоть стой, хоть падай. Как вам понравится Су-27, стоящий на маленьком бетонном "пятачке", при этом без малейшего намека на взлетно-посадочную полосу! Его волоком туда притащили, что ли?

▲ **Разрывная – раскинул мозгами Штирлиц**

Похоже, ушлые русские запускают свои самолеты следующим образом: три сотни прапорщиков подходят с большой рогаткой, приподнимают самолет, натягивают резинку и... Английский Харриер отдыхает.

▼ **Дэвид Джонс собственной персоной**

▼ **Это не Flanker 2, это я на ероплане**

Джонс, просто Джонс

Несмотря на то, что Project IGI не лишен недостатков, игра явно удалась. Игроки уже вдоволь насытились различными командными продуктами, им хочется чего-нибудь более индивидуального. В лице детища Innerloop мы получили новое ответвление в жанре. Возможно, через некоторое время мы уже получим целую пачку IGI-клонов, а возможно, игра так и останется своеобразным уникумом, как и Thief. Подобно детищу Looking Glass, IGI заставляет работать не только спинной, но и головной мозг, над каждой миссией вы просидите не один час. А уж сколько времени уйдет на все прохождение – даже страшно представить.

P.S. Инициативная группа игроков собирает подписи под петицией с просьбой разработчикам включить в патч (а он точно будет, даже не сомневайтесь) возможность сохранения игры во время миссии. Число подписавшихся ширится в геометрической прогрессии.

Игровой интерес : 9	Графика : 9	Звук и музыка : 9	Управление : 9	Ценность для жанра : 9	**Рейтинг : 9,0**
Время освоения: от 0,5 до 1 часа	**Сложность: средняя**	**Знание английского: желательно**			

Про ЭТО

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

6:15 утра, звонок из редакции. На связи Он, ночной кошмар всех корреспондентов нашего отдела, – Мсье Джобс. Ни тебе "здрасьте", ни поздравлений с наступающими праздниками – в свойственной манере шефа сразу говорить, что думается, был задан вопрос: "Аркады любишь?". Сказать "нет" означало бы покривить душой, "да" – нарваться на дружескую беседу часа на три-четыре. Я сделал некий пасс рукой, метко окрещенный нашим первым президентом "вот такая, пАнимАшь, зАХАгулина!".
Не дождавшись вразумительного ответа, Джобс отчеканил: "Значит, будешь писать эссе по этому жанру. Время пошло..."

6:17.

Придумают же аркады всякие, экшены! Спать надо по утрам, а не об аркадах думать. Да и вообще, что о них думать! Что думать? О них! Что? А? М-мать! Что же о них думать...

9:00.

Читаю все, что написано об аркадах. По-моему, в голову запихали чугунную гирю (и правда – одна из них куда-то исчезла). Вокруг сволочи и подонки, однозначно! Ну, я сейчас напишу! Так вам и надо!

12:00.

Нашел на антресолях диск с надписью "Лудшыи аркады". Надпись фломастером на бумаге в клеточку. Наверно, диск не мой (Джобс подкинул!). Пойду поиграю для разведки...

16:00.

Самая свежая игра на диске – 1995 года. Жутко интересно: бегает мужик какой-то и собирает алмазы. Типа, якут. Не прет сегодня якуту, надо будет что-то другое сынсталлировать...

20:00.

Arcanoid, Worms, PacMan, Prehistoric, Rayman, Mass Destruction, Incoming, Wacky Wheels... Ну ничего общего. Но играть прикольно!

3:15.

Я, короче, это... спать, в общем-то... завтра...

Эссе по жанру "Arcade". Завтра, 13:35-17:24.

Надо быть проще. Еще проще. И еще... Древние арабы считали, что любая вещь стоит на трех китах (слонах, столпах...). Простые объяснения максимально убедительны, а малое количество предпосылок (законов, тенденций, отличий...) благостно отзывается на нервной системе. Будем же проще, друзья, и выведем признаки аркады! Их всего три...

Первый. Аркада интересна процессом достижения цели более, нежели самой целью. То есть в аркаду интересно не ВЫИГРЫВАТЬ, а ИГРАТЬ. Тем более что нередко выигрыш и не предусмотрен.

Второй. Аркада (Настоящая Аркада – обязательно) оперирует ирреальностью, изнаночным миром, шизой. То есть с большей или меньшей силой воображения любую игру можно воссоздать в нашей реальности, аркаду воссоздать невозможно. При наличии большой фантазии можно, к примеру, поверить, что где-то есть замок как в *Quake* и что он заселен монстрами, и что некто приперся туда незваным... А теперь представьте в реальности *Arcanoid*.

Третий. Аркада не дает человеку шанса к полутонам: ты либо играешь, либо нет; либо с нами, либо – сами знаете кто. Символом такого максимализма является принципиальное отсутствие Savegame'ов.

Классификация аркад

Классические (Pure Arcade). Бессмысленное времяпрепровождение с потусторонней интересностью, наркотик: *Pacman, Arcanoid, Bomberman, Lode Runner...*

Аркадные гонки со стрельбой и без (Arcade Race, Futuristic Race, Death Race). Езда с примитивным управлением и простой физикой, упоение скоростями и собой-любимым в роли шОфера: *DeathRally, Re-Volt, NFS3, MegaRace, RageRacer...*

Платформеры (Platformers). Прыжки и бонусы, цигель-цигель ай-лю-лю: *Jazz Jackrabbit, Pandemonium, Mario...*

"Бродилки" (Arcade). Платформеры с запутанной картой уровня, ключами, дверями, кнопками и рычагами: *Prince, FlashBack, Vikings, Oddworld...*

Скроллеры (Scrollers). Только вперед! Гашетку не отпускать, бонусы не упускать: *Zybex, Raptor...*

Тиры (Rail Shooters). Из названия все понятно, пришли еще с первых игровых автоматов: *Virtua Cop 2, House of the Dead...*

"Мочилки" (Arcade/Fighting). Гремучая смесь из файтинга и платформера, щедро разбавленная таким явлением, как "Биг-Босс в конце": *Target Renegade, Golden Axe, Fighting Force...*

"Стрелялки" (Arcade/Action). Бастард жанра, хамелеон, пугающий всех любовью к хорошей графике, крови, насилию и прочим недостойным радостям. Даже иногда умудряется иметь сюжет и смысл! Нахал! Хорошо хоть savegame не приемлет: *Contra, MassDestruction, Extrem Assault...*

Рецензии

Как сказал один классик (не скажу какой, если вспомните - честь вам и хвала), "в хорошую аркаду можно играть вечно, в нормальную – долго, в плохую – тоже можно играть...". А вот писать рецензии на аркады – сущее наказание. Давно назрела необходимость пересмотреть существующие каноны! Изменить и оценочные критерии, и стиль подачи материалов. Любящий все систематизировать Джобс вывел тут мне три (тоже три, заметьте!) основных недостатка, присущих почти всем аркадным рецензиям.

Первый: авторы по инерции идут по привычному описательному пути. О сюжете пытаются чего-то там сострить, выискать оригинальность, описать процесс, выставить "объективные" рейтинги... Да не то же все! Аркады – особый жанр. Какой, к черту, сюжет?! Какая оригинальность? Нет, можно и что-нибудь оригинальное, но, ежели по-хорошему, зачем изобретать велосипед? То же и с процессом. А то народ не знает, как выглядят, скажем, "аркадные гонки" и что в них происходит! Не об этом надо писать.

Второй: осознав неприемлемость "классического" стиля, многие пытаются взамен пофилософствовать о месте аркад в нашей жизни (как я сейчас ;-)). И пошло-поехало: что ни рецензия – одни и те же повторяющиеся рассуждения.

Третий: и, наконец, совсем отчаявшиеся начинают нести полную околесицу. По негласному правилу, для хорошей игры нужно странички две-три – вот и заполняют ее незнамо чем. А зачем, спрашивается?

Программное заявление

А теперь, внимание! Не корысти ради, а по наущению злостного теневика Джобса я объявляю открытие в нашем журнале нового подраздела. Гадского. В смыслс – GAD он будет называться, Game Arcade Division. Соответственно, наша первейшая задача – выработать стиль и концепцию, а также подход к оцениванию. Предложения и замечания принимаются! Воздадим аркадам должное! (Как вариант: поставим их на место! – прим. ред.)

Что касается изменения системы рейтингов, то тут есть два проекта: один мой, другой – неправильный. Изложу оба.

Перечитайте приведенные выше "постулаты аркадности". На их основе можно прийти к следующим умозаключениям. Раз игровой процесс в аркадах превалирует, то не стоит ли оценивать аркады в первую очередь по "**Интересности**". Например, отдав этому параметру 55% общего рейтинга?

На втором месте, согласно все тем же "постулатам", выходит так называемая "**Ценность для жанра**". Мнение автора то есть. Проперло или не проперло. Этому, по традиции, отдаем 15 процентов рейтинговых вложений. Все остальное назовем "**Исполнением**" – тут и графика, и звук и, что самое важное, уровень проработки разных деталей: удобство управления, калибровка камер, скорость, сложность и т.п. Всему этому – оставшиеся 30 процентов.
По идее, народ привык, чтобы графику и звук отдельно оценивали... Что же, можно и разделить – только удобству никак не меньше 20 процентов.

Другой проект предлагает Джобс. Давайте, говорит, упростим рейтинги (неверное утверждение, я говорю - давайте уберем совсем :)) – прим. ред.), но введем разные медальки для аркад. Чтобы не высасывать из пальца какую-то там "умную" оценку, а нормально сказать людям: вот, мол, стоящая аркада. И все – ничего больше не надо. Кому жанр по душе – тот все поймет. И не будет с лупой разглядывать отличия в десятые балла. Кому не по душе – так и вовсе не о чем говорить. Такая вот концепция. Что в итоге выбрать? Решать будем вместе – пишите письма.

Засим разрешите считать аркадный дивизион открытым. Торжественное открытие с перерезанием ленточки прибережем до времени окончательной выработки концепции. Пока поживем старыми нормами. Никто не возражает?

Звездный бой насмерть

Galaga: Destination Earth

vs.

Pacific Warriors

Юрий Пашолок

GALAGA: DESTINATION EARTH

Жанр Аркада
Издатель Hasbro Interactive
Разработчик King of the Jungle LTD
Требуется Pentium-II 233, 32 RAM, 3D-уск.

PACIFIC WARRIORS

Жанр Аркада
Издатель Virgin interactive
Разработчик Interactive Vision
Требуется Pentium-II 233, 32 RAM, 3D-уск.

Относительно родственников можно сказать много чего... и сказать надо, потому что напечатать нельзя.
А. Эйнштейн.

Некрофилы – другого слова и не подберешь. Мода у нас такая нынче – доставать из могилок старые игры, в свое время блиставшие, а ныне забытые, и выбрасывать на рынок их римейки, причем, как правило, с поднадоевшей приставкой "2000". А когда за подобные святотатственные эксперименты берутся гиганты игровой индустрии – становится совсем горячо.

Galaga: Destination Earth или Бюро по отстрелу тараканов

Galaga: Destination Earth – продолжение знаменитой в свое время консольной аркады Galaga (многие ее помнят как Galaza). Из могилки выкопана воротилами из Hasbro Interactive, игры которой имеют одну характерную общую черту. Похвальную притом черту. А именно – внимание к деталям и педантичность в исполнении. Вот и Galaga не стала исключением: хочется придраться, да не к чему.

Galaga (Galaza) от гиганта японской игровой индустрии NAMCO гремела в начале девяностых на игровых консолях Nintendo. Сегодня к бедной старой аркаде безжалостно приклеили некое подобие сюжета, а вместе с ним и якобы кампания (естественно, не ветвящаяся). Вместо однообразного бесконечного пространства, которое предлагал оригинал, GTE может похвастаться миссиями, разительно отличающимися друг от друга: игрок побывает и на Европе (спутнике Юпитера), и на Марсе да и про матушку Землю не забыли. Более того, на большинстве карт вам будут даваться задания, без выполнения которых вас дальше не пустят. Для тех же целей местоположение камеры периодически меняется: то вы получаете классический вид сверху, который неожиданно сменяется видом сбоку, иногда придется любоваться и на филейную часть нашего чудо-звездолета.

Но не изменились враги! Они все еще жужжат в экстазе. Популяция железных мух за десять лет не только выросла, но и обрела кучу родственников, среди которых встречаются такие интересные экземпляры, как якорные мины и космолеты-ловушки, засасывающие насмерть.

Стоит сказать еще пару слов о графике. Наш старичок также обзавелся не слишком угловатой скорлупой, в результате морщины убежали в неизвестном направлении и он вполне может конкурировать в красоте со многими юнцами. Картинка аж рассыпается от обилия красок, тщательно проработаны "задники", весьма неплохо выполнены спецэффекты.

Pacific Warriors или Исповедь худесника тарана

Убедительная просьба японским телезрителям выключить свои голубые экраны! В бой идет звездно-полосатый дятел с тяжелым вооружением на борту! Видели бы разработчики оригинального Pacific War (популярная аркада начала девяностых, когда миром правили розовые слоны в бейсболках с надписью "Денди"), что сделали с их весьма прогрессивным в свое время детищем... Судя по всему, идея о создании данного "шедевра" пришла как минимум после долгого запоя, сопровождавшегося употреблением марихуаны. Результат соответствующий.

Уже сама коробка не предвещает ничего хорошего: на ней изображен Мустанг, разносящий вдребезги... американский линкор. Хорошее начало. 5 кампаний, 5 миссий в каждой – тоже неплохо. Вот взлетает ваш Мустанг с борта авианосца (разве Мустанг – палубный истребитель?) и направляется в сторону врага... Тоже вроде ничего все? Вот тут-то и начинается креза! Сначала вы видите ракеты, свободно парящие в воздухе. Не бойтесь, дальше будет еще веселее! Изначально в самолете установлен пулемет, апгрейдящийся (!) прямо в воздухе при ловле соответствующих бонусов, но вскоре на пути попадается вооружение, впихнуть которое в бородатый 1942 год мог только очень больной на голову человек. В частности, вы можете приделать себе такие полезные в хозяйстве приспособления, как плазменная пушка или Gauss Cannon.

Не отстает от идейной части и графика. Мало того, что полигонов пожалели на все, включая и самолет, который может похвастаться треугольной кабиной, так еще и текстуры страшные, как атомная война. На водную гладь без содрогания смотреть ну никак не удается. Игра кишит глюками, такими, как висящие в воздухе орудийные башни береговой обороны (основания мы уже заблаговременно отстрелили) или прожектора, бодро освещающие небо и окрестности и при этом спокойно парящие над местностью.

Единственное, за что стоит похвалить, так это озвучка. Особенно получились колоритные реплики пилота, точнее, его бесконечные матюги по разному поводу.

В результате мы имеем совершенно безбашенную аркаду, страшную практически во всех отношениях. После пары часов игры в это чудо вы будете разбрызгивать в разные стороны слюни и тихо хихикать, после чего вам составят компанию пара добродушных санитаров со смирительной рубашкой.

Пролет над гнездом без башни

Исход битвы очевиден: несмотря на отчаянную психическую атаку, Pacific Warrior проигрывает сопернику по всем статьям. Galaga покоряет своей харизмой и качеством, от которых не отстает и играбельность. Можно лишь пожелать Hasbro новых успехов в создании подобных переизданий. Что же касается Pacific Warrior... Судя по грохоту, это за ним.

▼▼▼ Galaga: Destination Earth ▼▼▼

Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 8	Управление : 9	Ценность для жанра : 7	Рейтинг : 7,5
Время освоения: 10 минут	Сложность: Высокая	Знание английского: не требуется			

▼▼▼ Pacific Warriors ▼▼▼

Игровой интерес : 4	Графика : 4	Звук и музыка : 4	Управление : 4	Ценность для жанра : 4	Рейтинг : 4,0
Время освоения: 10 минут	Сложность: Высокая	Знание английского: не рекомендуется			

Арестов Игорь

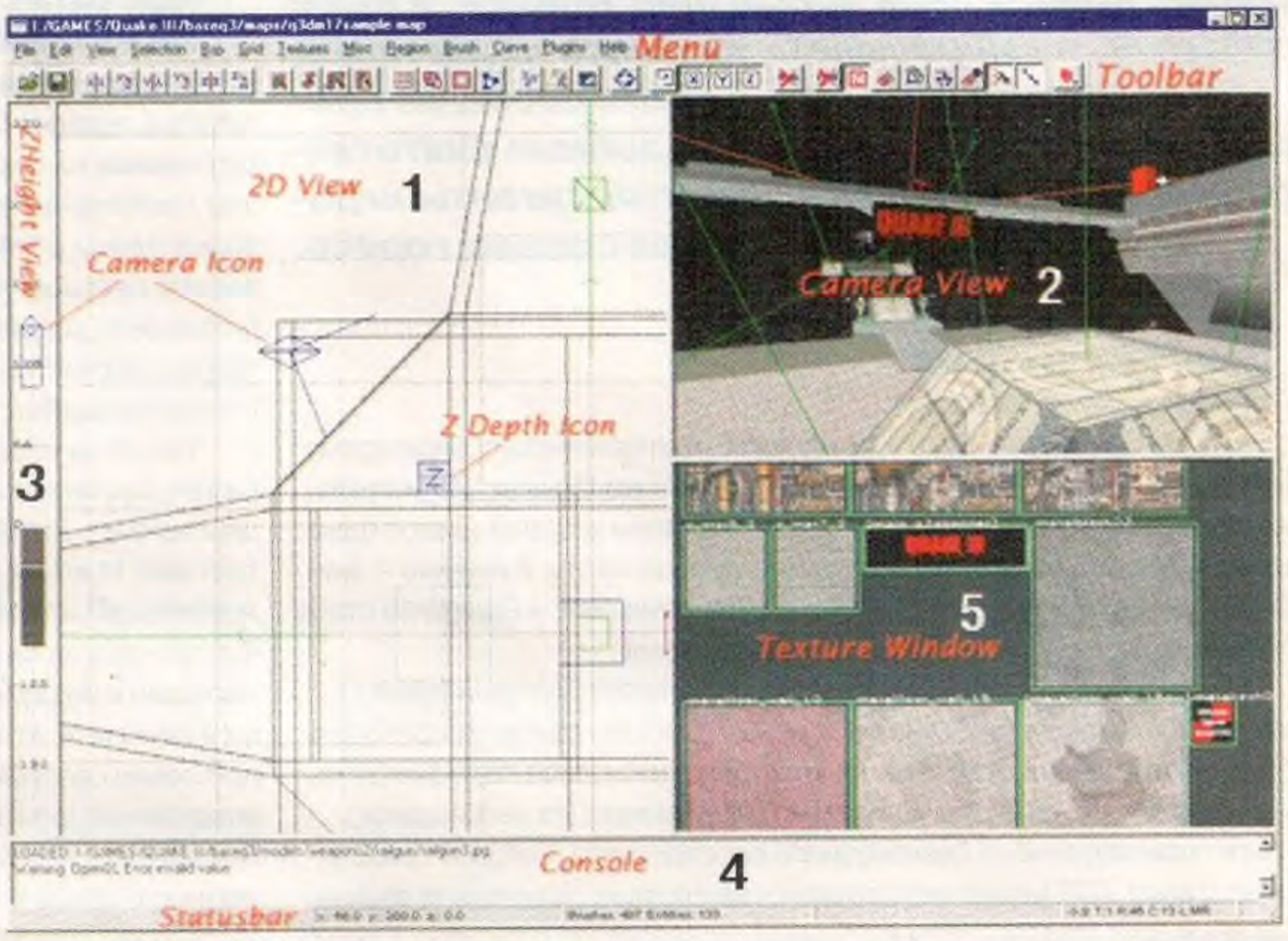
Создай себе Арену.

Часть первая

Id Software разрабатывает свои игры так, чтобы каждый желающий мог изменить игру до неузнаваемости, разработать свои уровни, персонажей, правила. Опубликованы исходники утилит id и на их основе было создано море программ. Цель данного руководства – научить создавать уровни самостоятельно. Мы будем делать уровни для Quake III Arena, но изложенные принципы будут верны для всех игр на движке Quake (Quake 1 - 3, Halflife, Sin и т.д.).

Для работы нам понадобится Quake III и редактор Q3Radiant (в нем id создавали свои арены), а также немного терпения и фантазии. Q3Radiant пойдет на любой машине, где идет Quake III, для комфортной работы понадобится также трехкнопочная мышь. Для всех примеров я использовал Q3Radiant релиз 202 с раскладкой окон и клавиш по умолчанию.

Устанавливайте Q3Radiant в ту же директорию, где Quake3 - это важно. Если при запуске возникли проблемы, попробуйте обновить драйвер под свою видеокарту, изменить видеорежим и пр. Рекомендуемое разрешение экрана 1024x768 и выше. К редактору прилагается описание - в файле <каталог Q3> \TOOLS\ Q3Rad_Manual.doc. Если нет проблем с английским языком - обязательно ознакомьтесь.



Главное окно

Элементы главного окна в классическом виде (вид настраивается в edit/preferences):

Настройка редактора

Настройка редактора осуществляется в меню Edit/Preferences:

Optimize Interface for - в нашем случае Quake3 (это должно стоять по умолчанию).

Mouse - позволяет выбрать двух - или трехкнопочное управление. Рекомендуется использовать 3-х кнопочную мышь и соответствующий драйвер, чтобы работали все кнопки.

Views/Rendering - этот раздел позволяет установить одну из четырех раскладок окон редактора, а также различные нюансы видеовывода. Какую раскладку использовать, выбирайте, исходя из субъективных желаний.

Use SGI OpenGL - при выставленном флажке Q3Radiant будет использовать OpenGL фирмы SiliconGraphics, который быстрее OpenGL от Microsoft (при отсутствии 3D-ускорителя). SGI OpenGL можно найти по адресу: ftp://ftp.qeradiant.com/opengl/sgi/opengl2.exe.

Buggy ICD - если у вас в окнах вывода вместо надписей - мусор, то установите здесь флажок. В окне выбора текстур названия могут накладываться друг на друга, но это не глюк драйвера, а недоработка редактора.

OpenGL Display Lists - поставьте здесь флажок, это ускорит вывод сплайнов Безье, но на своей TNT2 я заметил, что вывод быстрее, если этого флажка нет. У меня Detonator 6.35, возможно, на другом драйвере это будет иначе.

Solid Selection Boxes - если флажок установлен, то выбранные объекты рисуются сплошной линией, а не пунктиром. Из-за недоработок в драйвере на всех чипах Nvidia при выборе сплайна или большого количества brush'ей наблюдается заметное подтормаживание; поставив здесь флажок, мы это обойдем.

Camera

Camera - этот бегунок устанавливает скорость передвижения камеры.

Update XY Views during Mouse Drags - при отключенной опции: меняя положение камеры, иконка камеры в 2D окне не перемещается, что увеличивает производительность, т.к. не надо перерисовывать 2D окна при работе в 3D, но это затрудняет определение положения камеры.

QE4 Update Model - на медленных машинах рекомендуется этот флажок снять.

Texturing

Quality - этот бегунок позволяет вам выбрать качество текстур при редактировании. Высокое качество требует очень много памяти. Эта настройка никак не влияет на качество текстур в игре, там свои настройки.

Texture toolbar - добавляет новое окно, которое позволяет аккуратно настроить наложение текстуры: сдвиг, масштаб, поворот. Эта возможность окончательно не оттестирована разработчиками, и они не гарантируют ее работу. Используйте на свой страх и риск.

Texture Subset - добавляет на texture window окно, куда можно вводить начальные буквы интересующей вас текстуры, и редактор выведет текстуры, начинающиеся с введенных символов. Может глючить.

Texture Scrollbar - добавляет в окно texture window скрол-бар для прокрутки (прокручивать можно и правой кнопкой мыши).

New functionality

Если в перечисленных ниже опциях флажок установлен:

Right click to drop entities - щелчок правой кнопкой в Map Window выдает меню, где можно выбрать тип entity.

Face Selection - Surface Inspector выведет настройки и текстуру для выбранного полигона/brush. Если флажок сброшен, то выведется текстура, которая выбрана в окне Texture Window.

2D View (окно №1) - ортографическая проекция, используется для создания и редактирования. В этом окне отображаются, наряду с объектами сцены, еще и иконки камеры и ZDepth. Вид 2D View - настраиваемый, он может быть как сверху, так и спереди и сбоку. 2D окно имеет две сетки: мелкая minor grid и крупная major grid. Размер minor grid устанавливается клавишами 1, 2, 3...7 в 1,2,4...64 точек. Размер клеток major grid всегда 64 точки. Клавиша 0 отключает сетку.

Camera View (окно №2) - перспективный вид уровня; используется для редактирования.

Z Height View (окно №3) - показывает высоту расположения камеры и высоту элементов карты, которые под иконкой Zdepth; используется для редактирования.

Console (окно №4) - окно вывода сообщений.

Texture Window (окно №5) - в этом окне выводятся загруженные в данный момент текстуры и их названия, зеленым обведены уже используемые текстуры, серым - материалы (shader'ы), красным - текущая текстура/shader.

Toolbar - набор полезных кнопок под рукой.

Statusbar - окно статистики.

Menu - главное меню.

К сведению: об управлении советую прочесть в документации (Q3Rad_Manual.doc) в разделе "Appendix F: Default Key Shortcuts".

Понятия

Основные понятия, которые необходимо знать.

Полигон (он же многоугольник) – геометрическая фигура на плоскости, ограниченная замкнутой ломаной линией.

Примечание: полигон вообще может быть любым по форме ("вогнутый", с самопересечениями и пр.), Мы будем работать с выпуклыми полигонами. Полигон называется выпуклым, если линия, проведенная по любой из его сторон, не пересекает никакую другую.

получается в результате интерполяции (сглаживания). Вообще кривая Безье гладкая, но современные 3D карты не поддерживают такое представление, они ее аппроксимируют (приближают) большим количеством полигонов. Детализацию можно по мере удаления наблюдателя уменьшать, что ускоряет отрисовку. Brush'ам же детализацию не изменишь - количество полигонов для их представления от расстояния не зависит.

Texture/текстура - картинка, которую мы можем наложить на некоторый объект:

Примеры разных полигонов

▲ Выпуклый полигон, весь лежит по одну сторону от любой из несущих его стороны линий.

▲ "Вогнутый" полигон (правильнее "невыпуклый").

▲ Полигон с самопересечениями

Brush (браш) – объем, ограниченный четырьмя и более плоскостями, без самопересечений, естественно. Это "кирпичик" для уровней Quake. Brush может быть триггером, который не осязаем. В редакторе brush'ы представлены в виде выпуклых многогранников, каждая грань которого - полигон.

Patch/сплайновая поверхность - кривая поверхность, описанная сплайнами Безье (Bezier). Такая кривая задается лишь основными контрольными точками (control points), а остальная поверхность

Shader/материал - это текстура(ы) плюс текстовый файл, который описывает, как накладывается текстура и какие эффекты применяются. При помощи shader'ов делаются анимированные текстуры (вода, попрыгушки, провода и прочее).

MD3 model - это файл *.md3, содержащий полное описание какой-либо модели в игре (персонажи, оружие, патроны и т.д).

Entity – некоторый класс объектов в игре (неподвижные части, движущиеся части, игроки, предметы и т.д.)

Rotation Inc - инкремент в градусах для всех типов вращения: текстур, brush'ей и сплайновых поверхностей.

ALT + Multi-drag - позволяет при зажатой клавише Alt двигать более чем одно ребро. Т.е. модифицировать сразу несколько brush'ей.

Snap T to Grid - привязывает шаг при сдвиге текстуры на полигоне к размеру сетки.

Mouse chaser - редактор перемещает вид, когда мышь перетаскивает объект за край окна.

Patch Toolbar - на главном Toolbar'е будут добавлены кнопки для правки сплайновых поверхностей.

Light drawing - светильники отображаются в виде октаэдра, а не куба. Цвет октаэдра совпадает с цветом, отбрасываемым этим светильником.

Paint sizing info - редактор указывает размеры выбранного объекта.

Startup shaders - указывает, какие материалы (shaders) загрузить автоматически при старте. Имеет смысл указать только те, которые действительно бывают всегда нужны, т.к. загрузка лишних материалов занимает время и память.

Vertex editing splits faces - если при изменении положения вершины brush'а последняя выходит из плоскости полигона, то полигон делится так, чтобы brush осталась выпуклой (рис.1). Если флажок сброшен, то положение остальных вершин полигона меняется таким образом, чтобы все точки полигона оказались в одной плоскости (рис.2).

Рисунок 1 Рисунок 2

Game Path/Tool Settings/Stuff that wouldn't fit anywhere else

Game - указывает на исполняемый файл игры. Должно быть все по умолчанию.

Use Internal (DLL) QBSP - эта опция недоступна для режима редактирования Quake III.

Don't clamp plane points - эта опция позволяет очень точно модифицировать brush'ы. Но вызывает проблемы при привязке. Обычно ее отключают.

AutoSave - автоматическое сохранение карты через заданный промежуток времени.

Snapshots - позволяет сохранять карту под разными именами с указанной в AutoSave периодичностью.

Run game after QBSP3 - если флажок установлен, то, после того как карта препроцессирована, Q3Radiant запускает Quake3 с этой картой. На некоторых видеокартах драйвер не поддерживает одновременный запуск нескольких OpenGL приложений, коими Q3Radiant и Quake III, несомненно, являются.

Load last project on open - редактор при старте автоматически конфигурируется по последнему проектному файлу (*.qe4).

Undo Level - устанавливает глубину отката, максимально – 64; если хотите экономить оперативную память, то поставьте меньше.

Use +setgame for run - данная возможность используется для разработки mod'ов, нам это пока не надо.

Load last map on open - редактор при старте автоматически загрузит последнюю редактируемую карту.

Status point size - указывает размер шрифта в статусбаре (нижней панели с информацией) в поинтах (один поинт - 1/72 дюйма).

Use PAK/PK3 files - редактор загрузит указанный PK3 файл (для Quake2 PAK-файл).

Prefab path - в указанной директории хранятся prefab'ы - заранее готовые типовые конструкции.

User .ini path - путь к INI файлу, в котором можно прописать раскладку клавиш.

Trigger/триггер - невидимая область, которая при активизации (игроком, таймером и пр.) совершает некоторое действие (убивает игрока, открывает дверь, активирует другой триггер и т.д.).

Основные операции.

В дальнейшем я буду называть левую кнопку мыши LBUTTON, среднюю - MBUTTON, правую - RBUTTON.

Операции с выделением

Выделенные объекты отображаются красным. Клавиша [I] инвертирует выделение.

Выделение одиночных объектов

Если у вас несколько выделенных brush'ей, то, нажав ESC, вы можете снять выделение с них всех одновременно. Выделять можно в любом окне, щелкнув в brush Shift+LBUTTON, повторная операция снимает выделение. В 2D view выделяется самая верхняя brush, но имеется исключение для entities - они выделяются первыми. Чтобы взять не самую верхнюю brush, нажмите Shift+Alt+LBUTTON несколько раз.

Выделение полигонов

Для наложения текстуры бывает необходимо выделить отдельный полигон, используйте комбинацию Ctrl+Shift+LBUTTON. Если надо выделить несколько одиночных полигонов - Ctrl+Alt+Shift+LBUTTON.

Выделение групп объектов

Чтобы выделить группу объектов, вам необходимо создать вокруг них новую brush и воспользоваться одной из функций:

Эти функции соответственно выделяют все объекты внутри прямоугольника (исходная исчезает); все, которые касаются brush'ы (исходная остается); все, которые хотя бы частично попадают в прямоугольник (исходная исчезает); все, которые попадают внутрь brush'ы (исходная исчезает).

Клонирование

Нажав клавишу пробела, вы получите копию выделенного объекта.

Отражение(Flip)/Поворот(Rotate)/ Масштабирование(Scale)

Доступно через меню Selection. Некоторые из этих операций недоступны или неэффективны для некоторых типов объектов. Например, вращение и масштабирование бессмысленно для entities (не для b_model'ей).

Примечание: b_model - это entity из brush'ей и patch'ей, класс которой не worldspawn. Такие объекты используются для создания движущихся частей: дверей, лифтов, платформ и пр.

Работа с brush'ами

Создание

В 2D view зажимаем левую кнопку мыши и затем тащим курсор, не отпуская ее, пока brush не достигнет желаемых размеров (точно размер указан в статусбаре). Желательно делать размеры по границам major grid, это избавит от проблем со сведением швов текстур.

Если brush нарисован красным цветом – значит он выбран. В Zheight view (окно №3) можно увидеть его высоту, если над ним Zdepth Icon. Перемещение Zdepth Icon осуществляется путем зажатия Shift, и щелчка в 2D view средней кнопкой мыши.

Перемещение и изменение размеров

Тут все очень легко и стандартно – обычный drag'n'drop (левой кнопкой мыши) всей фигуры или одной из ее граней.

Деформация граней

Для деформации нужно дополнительно удерживать нажатой Ctrl.

Редактирование ребер (ребра – линии соприкосновения полигонов)

Для переключения в режим редактирования ребер надо нажать 'E'(англ.). На серединах ребер появятся синие точки. Перемещая левой кнопкой мыши эти точки, мы перемещаем ребра. Они будут "сопротивляться" движению в тех направлениях, которые приводят к искажению выпуклости граней.

Редактирование вершин

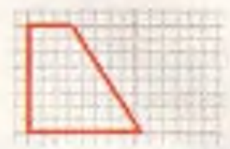
Вершина или vertex – это точка, где сходится более двух ребер. Для переключения в режим редактирования вершин нажмите 'V'(англ.). На вершинах появятся зеленые точки. Перемещая левой кнопкой мыши эти точки, мы перемещаем вершины. Если отмечено, что при редактировании вершина попадает вне плоскости полигона, то, в зависимости от флажка Vertex editing split faces в настройках, полигон либо делится так, чтобы браш остался выпуклым, либо соответствующим образом корректируется положение всех точек полигона.

CSG операции

Отсечение ("X")

Отсекающая плоскость задается двумя (если она параллельна координатной плоскости) или тремя точками (точки задаются правой кнопкой мыши при зажатом Ctrl). Клавиша ESC отменяет операцию, Enter - подтверждает отрезание, Ctrl+Enter - меняет местами отсекаемые части, Shift+Enter - при отсечении красная brush не удаляется, т.е. операция действует как нож. Если поставлено более трех точек, отсечение не производится и точки исчезают.

Ставим точки



После Enter

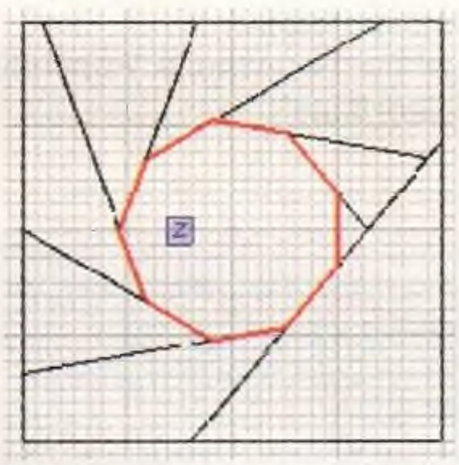
Или после Shift+Enter

Объединение

Комбинация (Ctrl+M). Бесполезная возможность объединения (склеивания) brush'ей в одну. Она работает лишь в том случае, если результат будет выпуклой brush'ю, что бывает крайне редко.

Вычитание

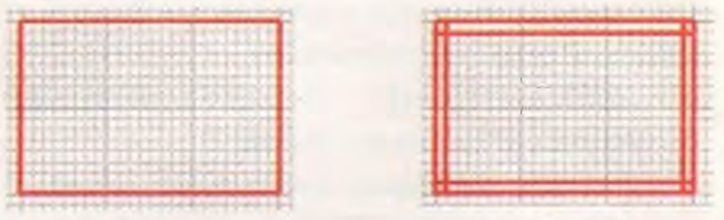
Меню Selection/CSG/Subtract или кнопка на Toolbar'е. Вычитает выделенные brush'ы из всех остальных, которые они пересекают. Если в результате получается невыпуклый brush, то он делится на выпуклые. Это весьма мощный инструмент, но не стоит пытаться при вычитании использовать brush'ы сложной формы, результат вас разочарует. Также при вычитании могут образовываться такие brush'ы, после привязки к сетке которых получаются дыры.



Вот пример неудачного вычитания – видно, что вершины некоторых brush'ей не на сетке, это в дальнейшем может вызвать проблемы. Такие проходы надо делать руками.

Операция Hollow

Делает brush'ы полыми, то есть они становятся комнатами. Через каждую их грань прокладывается новый brush толщиной в текущий размер сетки, исходный brush удаляется. Эта операция эффективна только на достаточно простых brush'ах. Комнаты сложной формы лучше делать вручную.



после hollow

Создание сложных форм

Созданный обычным способом brush может служить заготовкой для других, более сложных форм. Например, выбранный brush можно превратить в призму с любым количеством сторон (не рекомендую ставить очень много, для глад-

ких поверхностей лучше использовать Patch). Чтобы создать призму с тремя углами, нажмите Ctrl+3; с четырьмя - Ctrl+4 и т.д. Если хочется, например, 16 сторон, то заходим в меню brush/arbitrary sided. Также возможно получить конус (brush/primitives/cone) и сферу (brush/primitives/sphere), но сферу лучше делать из кривых Безье (достаточно двух patch конусов, чтобы получить сферу).

Привязка к сетке

Нажатием Ctrl+G выбранные объекты будут привязаны к сетке, т.е. все их вершины будут лежать на пересечении линий minor grid.

Работа с текстурами

Загрузка/Выгрузка

Текстуры разложены по наборам, из названия которых легко понять что где. Выбрав набор, мы его загружаем в память. В Texture Window (окно №5) щелчок левой кнопкой делает текстуру активной. Активная текстура может быть "налеплена" на какой-нибудь объект комбинацией Ctrl+MBUTTON. "Пипеткой" служит средняя кнопка мыши (без Ctrl), так можно узнать, какая текстура на том или ином объекте. Чтобы назначить текстуру не всему объекту, а только одному полигону, нажмите Ctrl+Shift+MBUTTON.

Если при выделенном объекте нажать 'S' – это вызовет Surface Inspector, инструмент для аккуратного выравнивания текстуры. При помощи его можно прокручивать, масштабировать, поворачивать текстуру. Но быстрее это сделать следующими комбинациями: сдвиг – Shift + стрелки; поворот – Shift + PgUp и Shift + PgDn; растяжение – Ctrl+стрелки.

Специальные текстуры

Все особенности описываются в скриптах shader'ов. Ниже наиболее интересные примеры.

Жидкости – это набор с именем liquids. В нем есть неработающие shader'ы! Движок Q3 накладывает серьезные ограничения на геометрию брашей для этих текстур. Если есть несколько соприкасающихся брашей воды, то общим граням необходимо задать текстуру из набора common с именем nodraw (иначе общие грани будут видны во время игры). "Водяные" браши нельзя ставить один на другой, они могут соприкасаться только боками. Эти ограничения свойственны только Quake3, более ранние Кваки позволяли делать с водой все, что заблагорассудится.

Туман (Fog) – набор sfx. Ограничений для тумана еще больше, чем для жидкостей. Браш должен быть параллелепипедом и иметь только ОДНУ видимую сторону. B_model'и (двери, лифты и пр.) не затуманиваются!

Набор common – здесь содержатся облегчающие жизнь текстуры.

origin – используется как ось для вращающихся брашей.

nodraw – не отображается и не осязается в ходе игры.

trigger – наносится на триггеры.

weap_clip – не видна, но, если в нее стрельнуть, пули разбиваются.

hint – используется для решения проблемы PVS. В сложных сценах Quake3 может глючить и не рисовать некоторые полигоны. В том месте, где глюк, поместите браш с этой текстурой.

"Компиляция" карты

Для того чтобы загрузить созданный вами уровень в Quake его необходимо откомпилировать. Процесс компиляции можно разделить на 4 фазы. Сначала весь уровень разбивается на многогранники, которые упорядочиваются в сложную структуру – BSP-дерево. Это происходит на первом этапе, здесь же становится ясно, есть ли дырки "наружу". Затем для каждого многогранника определяется PVS (possible visible set) – множество других, которые видны из него, – это второй этап. PVS ускоряет отрисовку, но он возможен, только если уровень без "дыр". И на третьем этапе для каждого полигона рассчитывается "текстура" освещенности (lightmap). Расчет света возможен и без PVS, но тогда он займет больше времени. Четвертая (опциональная) фаза "прокладывает" дороги для Bot'ов.

Компилировать можно из редактора (меню bsp). Там много разных команд, но наиболее важны вот эти:

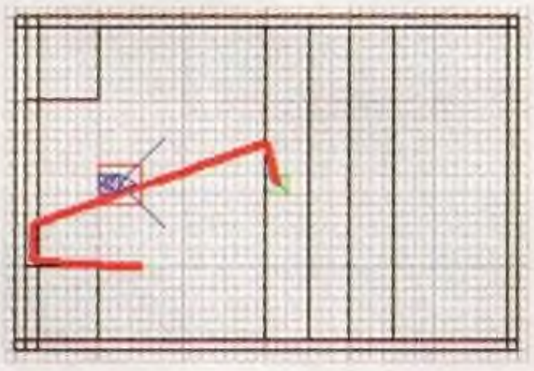
bsp_fullvis light extra - рассчитывается все с максимальным качеством (релизная версия карты).

bsp novis (nolight) - только первая фаза. Используется для проверки геометрии, текстур и пр.

bsp_entities – для уже откомпилированного уровня обновляет информацию об entity. Например, если вы добавили новое оружие, то достаточно этой функции.

bsp_relight - пересчитывает освещение для уже откомпилированного уровня.

bsp_fastvis - расчет с ускоренной второй фазой и не extra освещением.



Если после компиляции у вас в окне редактора появилась характерная красная линия, то уровень дырявый. Используйте команды **Misc/Next leak spot** и **Misc/Prev leak spot**: они позиционируют камеру в предполагаемое место дыры.

Вначале были Brush'и

Уровень Quake состоит из текстурированных brush'ей, сплайнов и entity'ей. С помощью brush мы строим ос-

OK CLUB

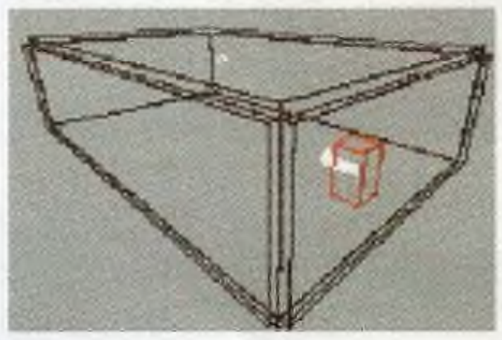
СУПЕРСОВРЕМЕННЫЕ ИГРЫ
(Counter-Strike; Quake 1,2,3; Starcraft BW; Age of Empires)
НА СУПЕРСОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРАХ
(60 МАШИН, GeForce2, P3, 17" МОНИТОРЫ)
СУПЕРСЕТЬ
(100 Мбит)
3 СУПЕРСЕРВЕРА
(P3-800 512 RAM)
СУПЕРБАР
(НАПИТКИ, МУЗЫКА, ЕДА)
СУПЕРНАСТРОЕНИЕ
СУПЕРВЫБОР СУПЕРИГРОКА

НАШ АДРЕС
г. Москва, ул. Рочдельская, д. 11/5.
Проезд:
м. Краснопресненская, далее около 8 минут пешком в сторону "Белого дома". Вход со двора.

Открытый Компьютерный Клуб
OK Club

www: http://www.okclub.ru
телефон: 205-04-68

новные стены, которые отгораживают внутреннее пространство от внешнего. Каждый уровень, как минимум, должен иметь еще одну entity - класса info_player_start или info_player_deathmatch. Первая указывает, откуда игрок начинает в singleplay, вторая это точка respawn'а для deathmatch'ей. Еще для придания реалистичности нам надо поставить светильник(и), без них будет темновато. Вот пример уровня, имеющего все основные части:



Это прямоугольная комната, я специально показываю ее прозрачной, чтобы можно было рассмотреть детали.

У нее 4 стены, пол, потолок - это brush'ы. Красная коробка - это info_player_deathmatch, белый вектор из нее указывает, куда игрок будет смотреть, когда появится. Маленький серый объект посередине - светильник. В этот уровень уже можно играть. Правда, все просто?

Создаем простейший уровень

1. Создадим новый файл в меню File/New.

2. В 2D view (окно №1) создаем первый brush размером 6x6 больших клеток (major grid). Затем в ZHeight view (окно №3) поднимаем высоту до 256 (четыре уровня). Затем делаем этот brush полым, используя меню selection/csg/hollow. Вот готова простейшая комната. Осмотримся в Camera View (окно №2) - навигация тут такая же, как и Quake на клавиатуре по умолчанию.

3. Теперь давайте наложим текстуру на пол (из набора base/base_floor). Снимем выделение brush'ей клавишей ESC и затем выберем пол (Shift+LBUTTON) и назначим ему текстуру. После этого удалим неиспользованные текстуры командой textures/flush and reload. Далее аналогичным образом раскрасим стены (набор base/base_wall) и потолок (правда, в наборе base/base_ceiling только одна текстура, поэтому можно поискать в других наборах).

4. Теперь отметим, откуда появится игрок. Щелкаем правой кнопкой в 2D view (окно №1) и выбираем info/info_player_deathmatch. Поместите Zicon внутрь комнаты (Shift+MBUTTON в 2D view) две черные отметки в Zheight View (окно №3) - это пол и потолок. Надо отследить, чтобы красная коробка info_player_deathmatch была внутри комнаты и не пересекала brush'ы, лучше пусть она в воздухе висит.

5. Теперь освещение. Добавим entity light правой кнопкой в 2D view (окно №1), появится предложение ввести яркость - введите 250. Поместим его в центре комнаты, по умолчанию он светит белым цветом, если хотите это изменить, то нажмите "K"(англ) и выберите любой яркий цвет, например, оранжевый. Light - невидимый источник света, поэтому надо поставить какой-нибудь объект, изображающий светильник. Для этого щелкаем правой кнопкой в 2D view (окно №1), выбираем entity misc/misc_model. Перед нами появится диалог "Открыть файл...", выберем там kmlamp1.md3. Поместим объект в середину комнаты на полу, а светильник (light) пододвигаем так, чтобы он был над misc_model и не пересекался с ним (используйте Zheight view).

6. Все уровень готов! Сохраняем работу (в file/save введите имя файла с расширением MAP, (например, "mybox1.map")).

7. Чтобы "поиграть", скомпилируем уровень командой bsp/bsp_fullvis (light -extra). Уровень маленький - компиляция много времени не займет. Если после компиляции в редакторе появилась красная ломаная линия, значит, нарушена герметичность уровня, надо все перепроверить.

8. Теперь можно выходить из редактора и запускать Quake 3. Там опускаем консоль клавишей "~" и пишем: "sv_pure 0;devmap <имя_как_карту_назвали_без_расширения>", например, sv_pure 0;devmap mybox1.

К сведению: SV_PURE 0 необходимо потому, что Quake3 без этой опции ищет карты только в PK3 файлах, а у нас она просто в BASEQ3/MAPS/.

9. Quake должен загрузить уровень. Если все, конечно, сделано правильно. У себя я наблюдал глюк, что иногда Quake изображает уровень очень ярко без теней, не учитывая lighmap'ы. Чтобы это исправить, просто опустите консоль (~), а затем ее уберите, все должно наладиться.

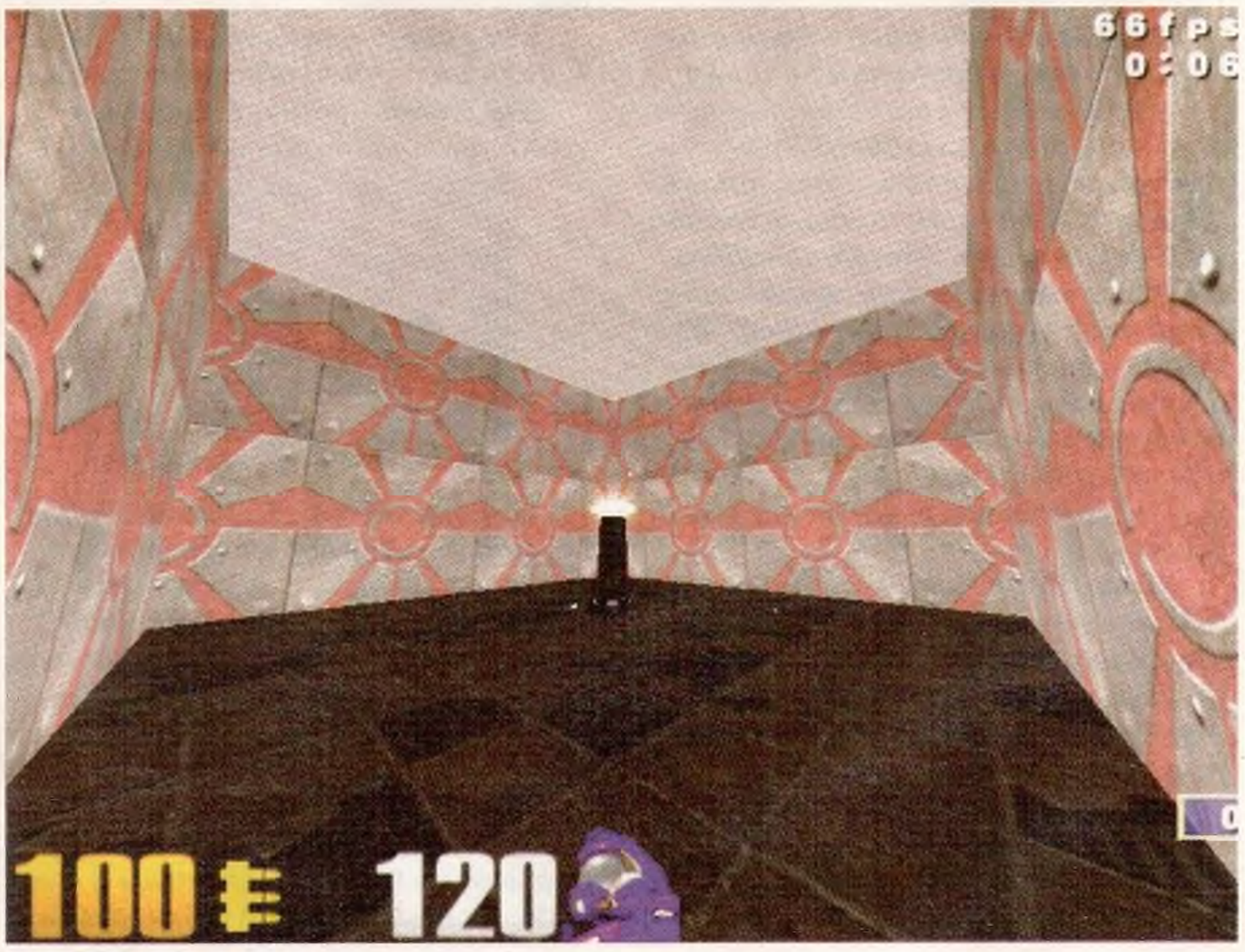
Примечание: если уровень после всех компиляций не грузится, проделайте следующий ряд операций: создайте на диске c:\ директорию maps, скопируйте туда свою откомпилированную карту mybox1.bsp, затем запакуйте ее WinZip'ом в файл mybox1.pk3 (степень компрессии любая). Далее копируйте данный файл в директорию baseq3. Все, запускайте Quake 3 и набирайте в консоли /map mybox1.

Вы заметили, что модель светильника, которую мы разместили, не осязаема и сквозь нее можно бегать? Это непорядок – исправим его! Для этого создается brush размером приблизительно с эту модель и ему назначается текстура weapclip из набора common. И еще, чтобы редактор не спрятал weapclip brush, надо поставить галочку в view/show/show clip brush.

Дополнительно в качестве развлечения поставим в комнату туман (или воду). Для этого создайте brush, лежащий на полу и касающийся стен, высотой примерно по пояс игроку. Ему назначается шадер (шадеры обведены белой рамкой и их имена заключены в []) из набора sfx, с именем [xlight-greyfog] (для воды – из набора liquids, например, [calm_poollight]). Если нужно небо – даем потолку шадер из набора skies (например [tim_hell]). Так как поверхность неба излучает свет, entity light можно уже убрать.

Что будет дальше

В следующих частях будет рассказано о создании комнат со сложной геометрией, дверей, лифтов, вращающихся частей, Patch'ей, моделей оружия и игроков.



ПОСЛАННИК

КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Полет корабля «Аполлон-19» проходил спокойно. Экипаж заканчивал исследование сейсмической активности обратной стороны Луны. Но рутинная работа была прервана внезапным вторжением враждебной, неопознанной и явно внеземной силы. Все астронавты убиты, а командор Дэвид Уокерс захвачен в плен. Его задача — спастись и выяснить, какой экзамен подготовлен для человечества теми, кто старше, чем сам космос...

- Приключенческая игра в напряженнейшем ритме.
- Три эпизода: игрок последовательно выступает в роли преследуемого, преследователя и диверсанта.
- Игроку противостоят не только злобные «чужие», но и непременные космические вихри, гравитация и радиация.
- Защититься от неведомых напастей помогут странные предметы: голографическая маска-костюм, имплантант-транслятор речи «чужих», и сверхчеловеческие способности к телепатии и посылке сообщений инопланетянам.
- Полный перевод на русский язык, профессиональный звук.

www.1c.ru www.nival.com

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64 Селезневская, 21
Тел.: (095)737-9257 admin1c@1c.ru

The Ward © 2000 Fragile Bits Ltd. All rights reserved.
Посланник © 2000 Fragile Bits Ltd. © 2000 Nival Interactive, © 2000 АОЗТ «1С». Все права защищены.

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

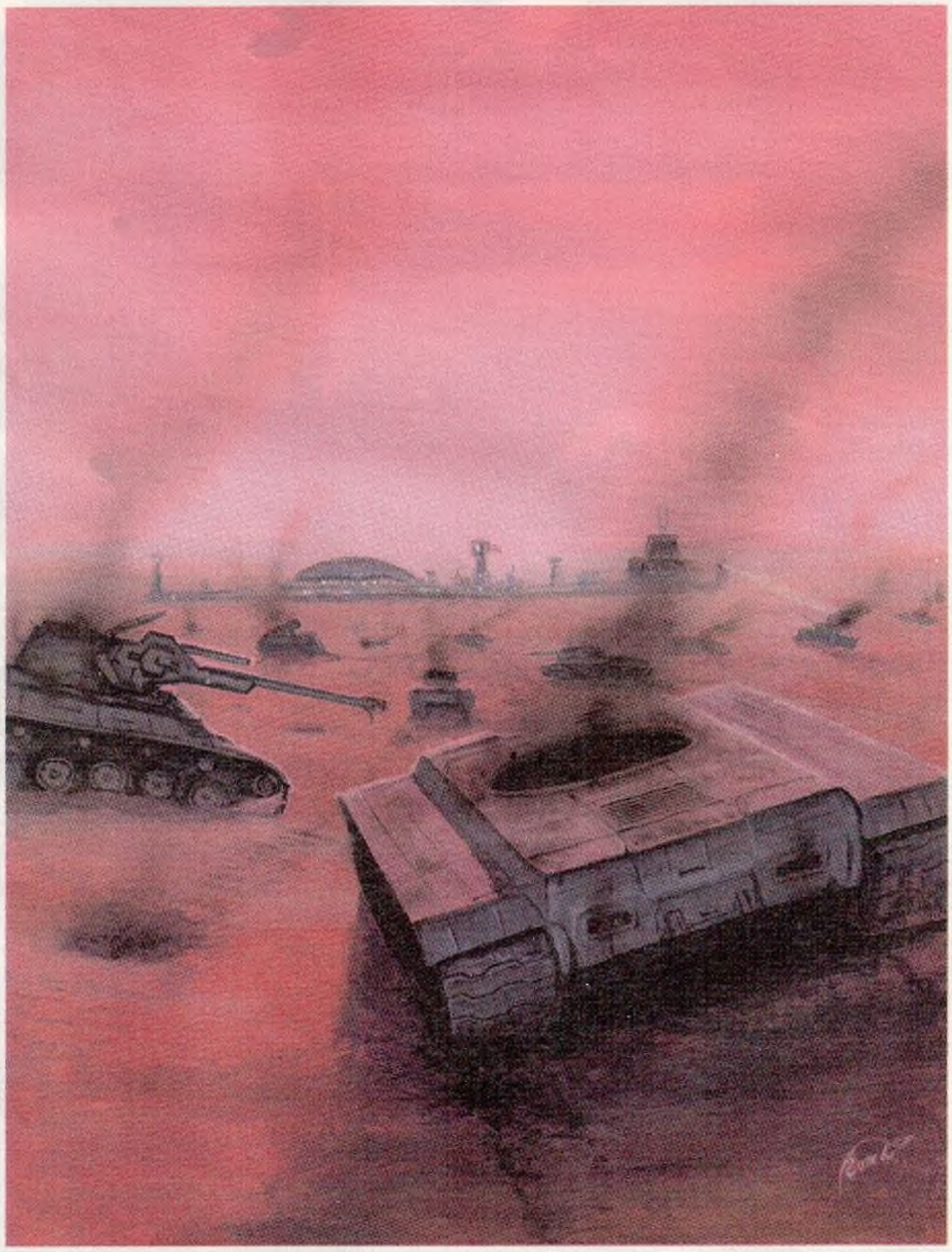
О свободе воли и чинопочитании

Наконец-то прошли два Новых года (новый и старый) и оба Рождества (католическое и православное). Промелькнул и вклинившийся между ними День Российской Печати, зачем-то перенесенный с пятого мая на тринадцатое января. Так что можно наконец отойти от непрерывной чреды застолий и заняться плодотворной работой. Вот только работы этой не так много, как хотелось бы. Странная фраза, не правда ли? Но она не покажется такой странной, если вспомнить, что работа моя состоит в том, чтобы в игры играть. А тут наступило какое-то затишье на нашем стратегическом фронте. Ну что же, можно заняться другими важными делами, например, воспитанием личного состава. Недавно один из читателей высказал довольно оригинальную претензию: почему это помощники редакторов остальных разделов постоянно отзываются о своих шефах пренебрежительно, чуть ли не ругательно, а вот мои многочисленные "руки" ничего такого не делают? "Прямо культ личности какой-то получается", - возмущается читатель. Мог бы я отделаться какой-нибудь крылатой фразой типа "Есть культ, так ведь есть и личность" или "Нужно уметь подбирать и воспитывать подчиненных". Однако не стану этого делать, а постараюсь растолковать, что в нашем стратегическом разделе и не может быть этой анархии и неуважения к начальству.

Вот представьте себе, руководите вы планомерной осадой базы GDI (или NOD, если вам так больше нравится) и вдруг какой-то из ваших юнитов заявляет: "Неправильно воюешь, начальник! Не слева нужно позицию атаковать, а справа. Мы тут с ребятами посовещались и решили тебе больше не подчиняться, а воевать по своему разумению". После этого "ребята" начинают атаку на правом фланге и срывают вашу отлично распланированную операцию (атака слева была ложной, призванной отвлечь силы неприятеля от правого фланга, ну а там должны были позднее атаковать свежие силы, которые сейчас находятся на марше). Бред, скажете вы? Не может такого быть в компьютерной игре? А вот и может. Рассказывая мне об истории создания "Железной стратегии", Олег Костин упомянул, что первоначальный вариант AI в игре обладал некоторой свободой воли. Так что бывали ситуации, когда в ответ на вашу команду какой-то юнит отвечал что-то типа: "Погоди, сейчас вот разделаюсь с парочкой врагов, а потом твое задание выполню". Иногда такое своеволие было полезно, но чаще приводило к срыву операции, да и раздражали подобные заявления игрока, так что пришлось эту свободу воли у юнитов отнять.

Надеюсь, основная мысль понятна: настоящий стратег прекрасно понимает необходимость субординации и исполнения приказаний. Ну а если он требует соблюдения этой субординации от других, то готов соблюдать ее и сам. Это РПГэшники привыкли всегда и всюду действовать самостоятельно, выбирать, какие квесты им выполнять сейчас, а какие потом. Стратеги же знают, если в задании на миссию сказано: "Первым делом вам нужно добраться туда-то, потом построить столько-то юнитов, а затем разгромить противника", то именно так и нужно действовать, иначе прохождения миссии не будет засчитано. Ну что, убедил я вас, что уважение вышестоящих в крови у всякого истинного стратега? Ах, не убедил. Ладно, скажу иначе: не могу же я заставить своих подчиненных не уважать себя в приказном порядке.

Владимир ВЕСЕЛОВ



Новости

Sid Meier's Civilization III

Игру действительно будет делать Сид Мейер, и она действительно будет называться "Цивилизация III"

Отобрав у Activision авторские права на прославленное в веках имя (как ни крути, а история Цивилизации перевалила на второе тысячелетие), Hasbro отдала эти права тому, кому они принадлежат по праву, – дедушке Сиду. Таким образом, делать игру будет Firaxis Games, а издавать Hasbro Interactive. Фанатов не может не радовать, что наконец-то закончились все эти дилетантские эксперименты с летающими слонами, бродячими рабовладельцами и моторизованными драконами. Патриарх, несомненно, не будет баловаться с таким дешевыми эффектами, но вот что именно он припасет для нас в третьей части игры? Посещение недавно открывшегося сайта (http://www.firaxis.com/civ3/) ответа на этот вопрос не дало.

Вот что на данный момент обещают разработчики:

- новый геймплей, который углубит и обогатит привычные реалии Цивилизации, новые условия победы, более интересные боевые действия, улучшенная дипломатия;
- самая красивая и отшлифованная анимация юнитов, которая когда-либо встречалась в жанре;
- новый интерфейс и информационные экраны, удобные как опытным, так и начинающим игрокам;
- широкие возможности настроить игру по своему вкусу;
- полный набор встроенных мультиплеерных опций, включая LAN, Internet и Hotseat.

Как видите, пока мы имеем стандартный набор общих слов, "все будет как в старой игре, но гораздо лучше, красивее и интересней". В качестве предшественников, от которых "будет взято все лучшее", кроме первых двух частей Цивилизации (о Civilization II: Test of Time стыдливо умалчивается, дабы не раздражать новообретенных партнеров, от Civilization: Call to Power же разработчики просто открещиваются), названа и Альфа Центавра. Оттуда, как вы понимаете, будут взяты границы (но "гораздо более реалистичные"), автоматизация микроменеджмента и кое-что еще. Будет ли в игре возможность разрабатывать собственные юниты неизвестно, но вот что интересно, среди немногочисленных картинок отдельно присутствует F-15 и отдельно МиГ-31. Неужели у каждой нации будут свои собственные войска и техника? А как же тогда быть с зулусами и римлянами? Впрочем, вполне возможно, что на определенной стадии технического прогресса будет возможность выбрать какой-то определенный путь развития (скажем, капиталистический или некапиталистический), в зависимости от этого вы и получите тот или иной набор юнитов.

Гадать о том, какой будет новая игра, нам придется еще очень долго. Дело в том, что дата релиза пока не сообщается, разработчики говорят, что они хотят дать нам продукт высочайшего качества, поэтому сперва должны убедиться, что им удастся сделать это к определенному сроку, уж потом этот срок называть. Ну что же, позиция, достойная уважения, тем более что она дает возможность нам много и со вкусом рассуждать о будущей игре.

В.В.

Рождественский удар.

Западные поклонники Sudden Strike получили долгожданный патч, а отечественные пока сосут лапу. Компания же Руссобит хранит молчание.

В канун католического Рождества CDV выпустила патч к стратегии Sudden Strike, известной у нас как "Противостояние 3". Внесены небольшие, но полезные усовершенствования; в частности, отныне намного проще класть мины или чинить мосты: просто выбираем действие и указываем точку приложения усилий. Управление грузовиками улучшено, теперь "содержимое" кузова показывается в левом верхнем углу экрана и вовсе не обязательно выгружать весь отряд, можно высадить отдельных бойцов. Главная же новость – полноценная поддержка известного игрового сервиса GameSpy, что, несомненно, поможет в организации сражений в Интернете.

К сожалению, все эти новшества касаются только западных версий игры; встанет ли "заплатка" на русский вариант от "Руссобита" и собирается ли "Руссобит" обеспечивать изданному ими проекту полноценную поддержку, пока загадка.

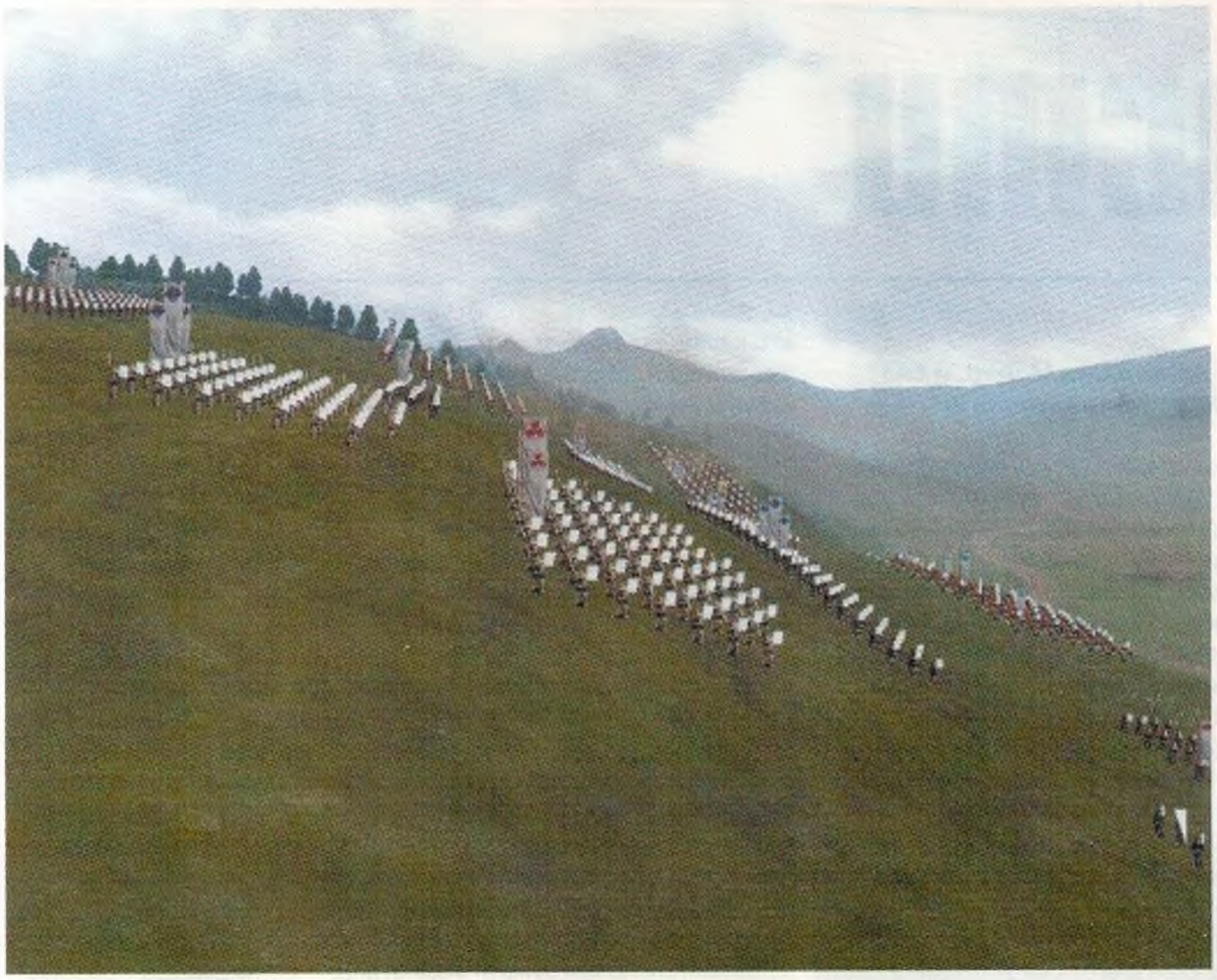
А между тем, в среде фанатов уже вовсю ходят разговоры о адд-оне. Известно немногое, помимо новых сценариев и, возможно, редактора миссий, ожидаются изменения в геймплее. Пока говорят лишь том, что значительно увеличится роль офицеров. Во-первых, лейтенанты с капралами получат в свое пользование бинокль, позволяющий увеличить обзор на небольшом участке, а во-вторых, вводится в обиход понятие command radius, нечто подобное можно было наблюдать в недавних Warlords: Battlecry. На некотором расстоянии от командира временно повышается опыт подчиненных, что в лучшую сторону сказывается на их способности к ведению боевых действий. Естественно, удаление их из этой области или смерть лидера сводит на нет бонусы. И это только начало, что-то будет дальше...

П.Ш.

Shogun: Total War–Warlord Edition

Средневековой Японии угрожает опасность иноземного вторжения. Кому будем помогать, японцам или захватчикам?

Как вы, наверное, поняли, речь идет об адд-оне к одной из лучших стратегий прошлого года. Как и положено в такого рода дополнениях, основной фишкой тут является наличие новой стороны конфликта. В качестве таковой выступают монголы под предводительством Хубилай-хана. В реальной жизни этот завоеватель дважды пытался высадиться в Японии, но ничего у него не получилось (напомню, что во второй раз в 1281-м году его флот был практически уничтожен страшным тайфуном, который потом назвали "Священный ветер", то есть Камикадзе). Ну а вам может повезти больше, если, конечно, проявите свой стратегический талант в полном объеме.



Если же вы решите встать в этом конфликте на другую сторону, сыграть, так сказать, роль "Священного ветра", то вам придется руководить силами объединенной Японии. Впрочем, будут в игре присутствовать и кое-какие мелкие независимые кланы.

Естественно, новшества не ограничиваются только новой кампанией. Будут и новые типы юнитов, таких как корейская вспомогательная пехота, монгольская кавалерия и "военно-полевые" ниндзя (хоть убейте, но что такое "Battlefield Ninja" я не знаю). Добавятся и новые здания, самым интересным из которых представляется "Стратегическая Школа", в которой генералы будут постигать учение великого Сан Цзу. Не забыты и простые воины: будет предусмотрена возможность их тренировать для повышения квалификации. Для любителей народного творчества к игре будут прилагаться редакторы карт и сценариев (как вы понимаете, поскольку все в игре происходит в реальной Японии, новые карты можно будет делать только для сетевой игры, а вот сценарии создавать и для одиночной тоже).

Ну и, естественно, не забыли разработчики пообещать, что "все будет гораздо красивее, быстрее и лучше". Появиться адд-он должен весной, так что проверим мы их слова очень даже скоро.

В.В.

После выхода этой игры знатоки наверняка начнут спорить, что было ее предшественником, Cesar или Settlers, Castles или Lord of the Realms. Действительно, перед нами типичная строительная стратегия с элементами боевых действий, ну а все события вертятся вокруг средневекового замка. Так что давайте считать, что Stronghold возьмет все лучшее из вышеперечисленных игр и добавит к этому много всяких приятных вещей.

Во всяком случае, разработчики обещают, что средневековая жизнь будет отражена в игре весьма близко к реальности. Игроку придется не только возводить, укреплять и украшать свой замок, но и заботиться о своих подданных (дабы они исправно пополняли казну), нанимать и воспитывать воинов, строить форпосты на границах своей державы. Военные действия обещаются довольно интересные, тут игра где-то даже приближается к обычной RTS, причем плоской RTS. Да-да, авторы почему-то не обещают, как это нынче принято "полную и окончательную трехмерность", вместо этого они выложили несколько скриншотов, на которых видна старая, как мир, изометрия.

Делает игру мало пока кому известная фирма FireFly Studios, ну а появиться она должна в сентябре текущего года.

В.В.

Stronghold

"Века были так себе, Средние".

Не помню, где я эту фразу прочитал, но шибко она мне нравится. А вот теперь появилась возможность ее к месту употребить, поскольку события в игре, о которой у нас пойдет речь, происходят действительно в Средневековье.

Сводка главного командования

Прошедший месяц в плане урожая стратегий был весьма неудачен, меньше десятка достойных упоминания игр. Да еще разрекламированная как стратегия Giants: Citizen Kabuto оказалась чистой воды экшеном. Впрочем, именно эта незадача с "Жителем Кабуто" навела меня на мысль, что в своих ежемесячных обзорах я мог бы рассказывать и об играх смешанных жанров, основные обзоры которых помещены в других разделах. То есть, скажем, игра action/strategy описывается у Джобса с точки зрения любителей экшена, а я ее тут коротко охарактеризую с точки зрения стратега.

Ну, с Гигантом я этого делать не стану, поскольку помещенный в разделе Экшен обзор является нашим совместным проектом, а вот с другими играми попробую.

Mission: Humanity

Помните обзор "Морских Титанов", в котором я хвалил разработчиков за то, что они могли собрать все лучшее, что появилось в последнее время в жанре RTS, и очень удачно это скомпоновали? Так вот некоторые читатели высказывали по этому поводу примерно такое мнение: "Любой дурак может надергать фишек из хитов и склеить из них собственную игру". Mission: Humanity как раз доказывает, что надергать действительно можно, а вот склеить получается далеко не всегда.

Разработчики из TechLand взяли за основу StarCraft, добавили туда идею нескольких баз из "Земли 2150", накидали кое-каких фишек из KKnD и C&C. Результат мог бы получиться вполне приемлемый, если бы они не взяли заодно и все худшее, что вообще встречается в жанре RTS, – тупой до предела AI, полное отсутствие у юнитов способности находить дорогу в трех соснах и все прочее. Ну а исполнение и оформление игры (звук, музыка, ролики) вообще никакие. Вот и получается, что мало что-то украсть, нужно еще уметь это использовать. Так что Mission: Humanity можно смело приводить в качестве примера неудачного подражания.

Kingdom Under Fire: War of Heroes

Разработчики из Phantagram провели еще более смелый эксперимент: они скрестили WarCraft с ... Diablo! Нет, я не противник экспериментов, только ведь и меру знать нужно. Прочитал я два обзора этой игры, один написан фанатом Диаблы, а другой любителем Варкрафта. Обзоры весьма разные, но оба автора недовольны, причем, как вы понимаете, каждый из них недоволен по-своему: одному не нравится, что приходится время от времени прерывать нормальное стратегическое продвижение к цели и лезть в подземелье, другому же не нравится, что к хорошей (с его точки зрения) игре зачем-то стратегическая часть приделана.

Так что довольны тут могут быть только любители одновременно обоих игр-прототипов, но, сдается мне, таких не так уж и много.

Железная стратегия

Эта игра попала на "Направление Главного Удара", кроме того, по ней было достаточно подробное демопревью. Так что особо рассказывать о ней нечего. Вот разве что попробую очертить, кому игра понравится в первую очередь.

Прежде всего, к таковым относятся любители Battlezone. Только сразу же хочу их предупредить, что "Железная стратегия" значительно глубже их кумира. Игроку тут дается большая свобода, но с него и спрашивается строже. Невозможность массированных атак на неприятельское расположение заставляет тщательнее продумывать свою стратегию, а хитрый многоуровневый AI не прощает шапкозакидательских настроений.

Любителям незамутненного экшена тоже игра может приглянуться. Есть тут немало миссий, которые можно пройти чисто кавалерийским методом. Да и в остальных, произведя сколько-то разных юнитов, можно лично возглавить ударный кулак и как следует оттянуться.

Впрочем, не буду я дальше перечислять, боюсь, что, в конце концов, у меня получится, что игра должна понравиться абсолютно всем, а так в жизни не бывает. Поэтому просто скажу: "Мне игра понравилась!".

Rising Sun Gold

Любители воргеймов люди покладистые, вот почему можно скармливать им год за годом одну и ту же игру, только в разной упаковке. Движок, на котором сделана рассматриваемая игра, появился почти три года назад, первая часть самой игры (без приставки Gold) - год назад, причем отличия второй части от первой

минимальны. Тем не менее, выход Rising Sun Gold воргеймеров наверняка обрадует. Почему? А потому, что в ней есть две новые кампании и двадцать две новые миссии. А больше им ничего и не нужно.

Gunlok

Хотя в этой игре значительно больше экшена, чем стратегии, скажу о ней пару слов. Дело в том, что разработчиков явно вдохновлял пример Commandos. Именно оттуда они взяли массу фишек (зоны видимости врагов, незаменимость членов команды, пищащая приманка и т.д. и т.п.), только заменили команду диверсантов на команду шагающих роботов. Результат, к сожалению, весьма далек от прославленного образца.

Я не раз говорил, что в тактических головоломках главное - тщательнейший дизайн уровней, все там должно быть продумано до мелочей, каждый враг должен стоять в правильном месте или же ходить по правильному маршруту. Только при этих условиях вы сможете использовать уникальные возможности каждого бойца и получить от прохождения игры максимум удовольствия.

В Gunlok же ничего подобного нет. Враги расставлены кое-как, так что пройти почти любую миссию можно, используя одного или двух роботов из подвластной вам пятерки, да и гибель кого-то из ваших подопечных тут не критична (кроме самого Gunlok'a, поскольку он олицетворяет тут фигуру игрока). Более того, арсенал всяких хитрых приспособлений тоже использовать не обязательно, можно ограничиться простым "штурмом и натиском". Нет, все же это чистой воды экшен, так что правильно он попал в соответствующий раздел.

Aquarium

Еще в прошлом веке, году эдак в 1995-м, вышла игрушка под названием El-Fish. Посвящена она была комнатному рыбоводству (аквариумистике, говоря по-научному). Сначала вы создавали аквариум, сажали в него растения, устанавливали всякие элементы дизайна, а потом запускали рыбок. Причем рыбок этих можно было брать стандартных, из специального набора, а можно было ловить в разных реках Земного шара. Можно было скрещивать близкие виды и получать свои собственные (иногда такие чудища получались...). Короче, игра была достаточно красивой, весьма забавной, но не очень интересной.

Тем не менее, она явно пользовалась спросом, поскольку три года спустя появилась улучшенная версия, которая почему-то называлась Aquazone. В погоне за зелеными бумажками компания Mindscape (а именно она издавала обе эти игры) лишила игроков возможности самостоятельно добывать рыбок, зато дала возможность их покупать. Ну да, покупать самым настоящим образом, через Интернет или же по почте. Не знаю, много ли было желающих приобрести за живые деньги нарисованных рыбок, но на наших широтах игра не прижилась.

Обе эти игры к стратегиям относились только одним боком (тем, что в них думать нужно было), а вот игру с незатейливым названием Aquarium можно смело отнести к разновидности стратегий по имени "менеджер". Дело в том, что тут вам предстоит не только тратить денежки (виртуальные) на безобидное хобби, но и попытаться их на нем заработать.

Как вы наверняка поняли, вам предстоит заниматься не скромным домашним аквариумом, а крупным развлекательно-познавательным предприятием. Поэтому, кроме собственно аквариумов, придется заботиться и о том, что их окружает, то есть об интерьерах здания, о счетах за электричество и так далее. Скажу честно, экономическая часть в игре довольно слаба, даже уступает таковой в разных "симуляторах парка культуры". Ну а рыбоводческий аспект игры гораздо слабее, чем в двух приведенных выше играх.

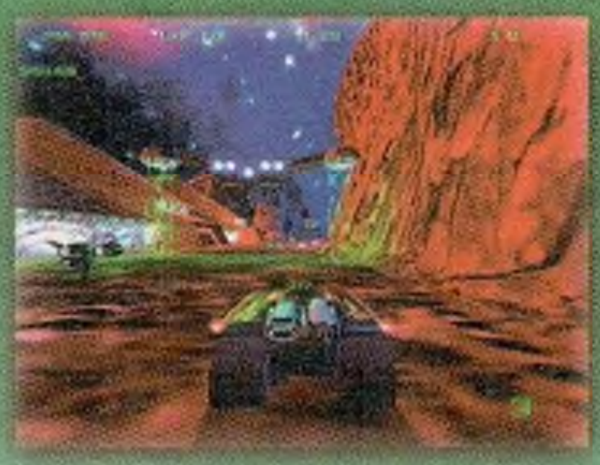
Star Trek: Starfleet Command Volume II

После того, как отечественное телевидение начало показ знаменитого сериала, поклонников вселенной Star Trek в России наверняка прибавится. Это хорошо, игр-то по этой вселенной немало выходит. Плохо другое: для того, чтобы как следует разобраться в любой из этих игр, нужно досмотреть сериал до конца да еще и кучу книг прочитать. Тем не менее, если вас сериал заинтересовал, можете смело приобретать "второй том" Starfleet Command. Более того, скажу вам по секрету, иметь первый том вовсе не обязательно. Дело в том, что две части этой игры отличаются друг от друга ситуацией в галактике. А так корабли, оружие, экипажи, даже интерфейс обеих игр практически идентичны.

Ну а если вас эта вселенная не очень интересует, лучше с игрой не связывайтесь. Скажу откровенно, скучная она.

ОТКРОЙ УНИКАЛЬНЫЙ ПО СВОЕЙ КРАСОТЕ МИР ФУТУРИСТИЧЕСКИХ ГОНОК

СТАНЬ ЧЕМПИОНОМ ВСЕЛЕННОЙ!



ФАНАТАМ СУМАСШЕДШЕЙ СКОРОСТИ, ШКВАЛЬНОЙ СТРЕЛЬБЫ И ЧУМОВЫХ САУНДТРЕКОВ ПОСВЯЩАЕТСЯ!

САФАРИ БИАТЛОН

СДЕЛАНО В РОССИИ

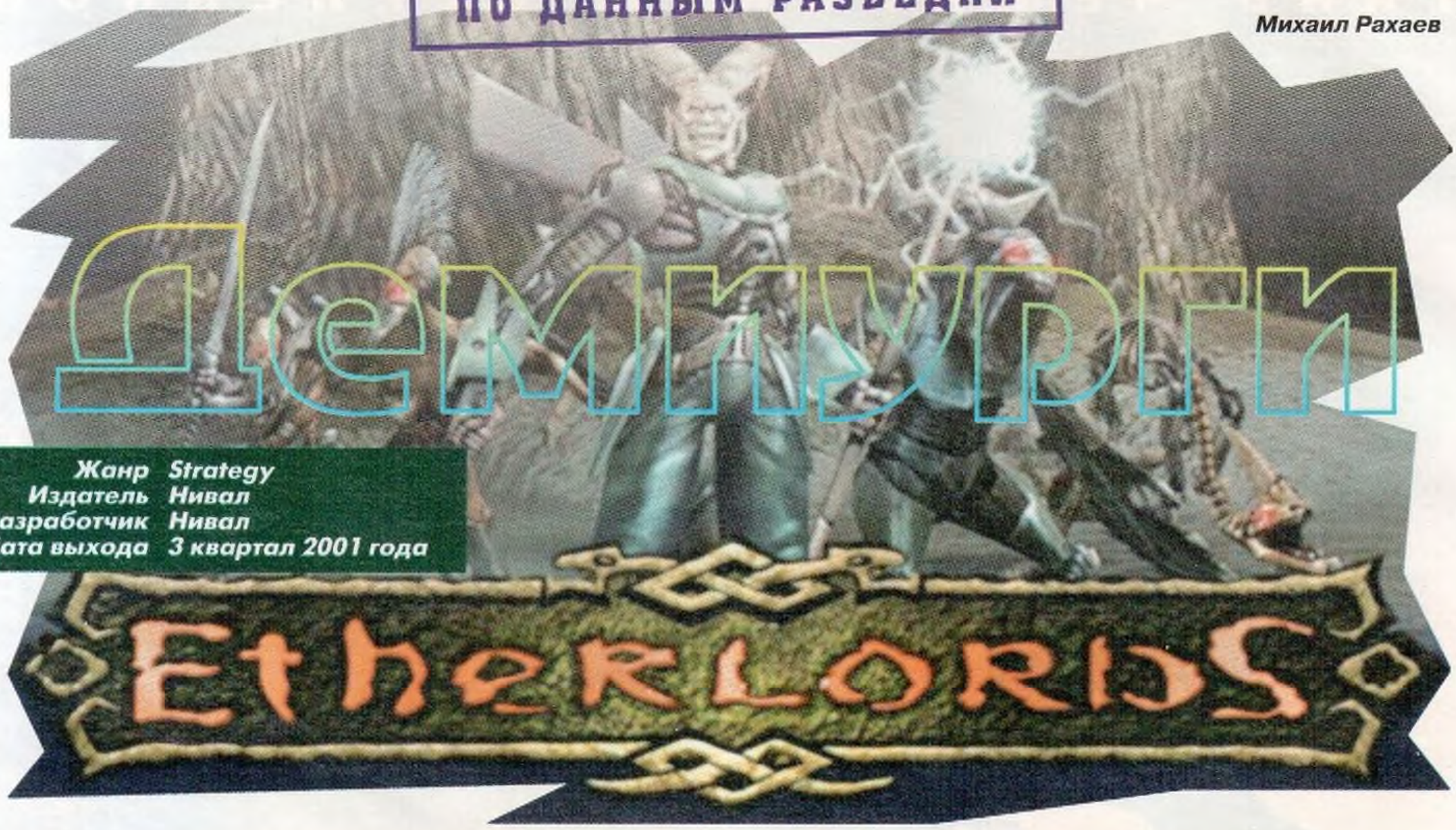
NIKITA

WWW.NIKITA.RU

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Михаил Рахаев

Демиурги



Жанр Strategy
Издатель Нивал
Разработчик Нивал
Дата выхода 3 квартал 2001 года

Я люблю Хому. "Хома" – так ласково называют в "Нивале" Героев меча и магии (Heroes of Might and Magic). Я их называю просто Героями. С большой буквы. Потому как плющит меня от этой игры по-страшному. Как там в анекдоте – Гулливера колбасило, лилипутов плющило? Могу назвать десятки "геройских" недостатков, могу в очередной раз подивиться просто неприличной плодовитости 3DO разными адд-онами и сборниками дополнительных миссий – это дела не меняет. Стиль HoMM – великий стиль. И разрабатывать игру подобного же плана – дело чрезвычайно сложное. Но нужное и - можно даже сказать - праведное. Поэтому я уже заочно проникся глубокой симпатией к нашим Демиургам (они же Etherlords) – оригинальной стратегической разработке компании "Нивал".

Те рабочие материалы, какие нам показали ниваловцы во главе с Сергеем Орловским, ничуть не развеяли радужного настроения: качественная трехмерная графика на движке "Проклятых земель", приятнейшая анимация (уже сейчас, задолго до запланированного релиза!), целый ворох оригинальных идей – это здорово! Хотя, сказать откровенно, графика нас особенно не интересовала, основной разговор был о концепции Демиургов.

Концепция

Не суть важно, кто, с кем, где и зачем воюет. Четыре расы: черные, синие, красные и зеленые. Цвета вроде не путаю, хитроумные же названия вылетели из головы – Бог с ними. Фэнтези есть фэнтези. Важно то, что расы принципиально разные. И еще важно, как именно они будут воевать. Вот где самый интерес! Демиурги, как выяснилось, роднятся не только с Героями, но и с великим Master of Magic (скорее даже с его современным последователем Age of Wonders). А комбат так и вовсе ни на что не похож. Общая идея взята из карточного Magic: The Gathering, но видоизменена и адаптирована для нужд пошаговой стратегии. Получилась край-

Еще один пример как бы клона Героев – Disciples: Sacred Lands. Обалденная стратегия, почти так же сильно, как и прародитель, гипнотизирующая любителей походовых баталий. И, что самое главное, Дисайплы, сохранив дух Героев, были все же совершенно другими. Там действовали иные законы игрового мира и требовалась принципиально новая тактика. Игра, хотя и не сдвинула HoMM с пьедестала, но все равно вошла в золотой стратегический фонд. И, кстати, я не поручусь, что Disciples II удовлетворятся ролью второго плана и не захотят все-таки потеснить слишком уж растрачивающую себя в разных Хрониках серию HoMM. Впрочем, Героев, на самом-то деле, потеснят наши Демиурги ;-).

не занятная боевая система.

Но давайте по порядку, одними лишь ассоциациями игру не опишешь. Первонаперво – карта. Она пока что еще выглядит пустоватой, не хватает разных радующих взгляд деталей, но тем не менее "геройский" дух прямо-таки витает над ней. Есть города, есть герои (64 типа) со всеми положенными им атрибутами (уровни, параметры, скиллы, артефакты, набор заклинаний и т.д.), есть монстры, есть разные полезные места и местечки... Ой, что это?! Дозорная башня, самому можно, где хочешь, ее построить? А это?! Пристройка к моему городу? Надо же! В Демиургах будет довольно много дополнительных возможностей управления. Это и строительство, и исследования (дерево технологий! ветвистое и нелинейное!), и глобальное колдовство, влияющее на весь игровой мир (как в MoM и AoW), и дипломатия. Но одного не будет точно – штамповки юнитов. Войск в игре нет совсем! Это битва магов, а не воинов. Герои будут вышагивать по карте в одиночку, без свиты. Зачем им свита – в случае опасности они просто наколдуют себе защитников! Игрок (как в MoM) должен будет осваивать источники магической энергии (разных видов – "цвет" магической энергии здесь принципиально важен), исследовать заклинания (более 300) и снабжать некоторым их набором своих героев. Соответственно, стиль боя мага будет целиком зависеть от имеющихся у него заклинаний (карт в терминологии Magic: The Gathering). Комбат – это пошаговое применение карт-заклинаний и управление магически сотворенными монстрами (их порядка двух сотен). Очень похоже на MtG, но динамичнее и проще. Как надеются в "Нивале", бой сохранит стратегическую глубину оригинального MtG, но осваивать его будет не в пример легче.

В чем сила, брат?

В магии? Нет, в мультиплеере. Так считают в "Нивале". Демиурги затачиваются для сетевой игры, и это вопрос уже решенный. Одиночная игра, сюжет, обязательные миссии (их двадцать, по пять за каждую расу) – все это будет. Но основная цель авторов игры другая, они хотят создать динамичную и тактически разнообразную сетевую стратегию. И сводят баланс из расчета "два часа на партию" (на карте средних размеров). Насчет богатства тактических решений сомневаться не приходится: имеющиеся возможности управления разнообразны, а система боев отличается большой гибкостью. Как и в MtG, победа не кроется только лишь в обладании каким-то очень крутым заклинанием. Действуя глупо или неосторожно, можно проиграть и слабому сопернику. Это разительно отличает игру от Героев, где в любой миссии рано или поздно появлялся (прокачивался) один супергерой, которому уже не страшен был любой противник.

Для придания игре большего динамизма "Нивал" вводит в действие новую походовую систему. Игроки в ней двигают своих героев одновременно, параллельно. Подобное было

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс_____ **Адрес**_____

Ф.И.О._____

Телефон_____ **E-mail**_____

Подписка на ежемесячный журнал GUIDES (96 - 112 стр.) приложение к журналу "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость
Март	2001 г.	40 рублей ❑
Апрель	2001 г.	40 рублей ❑
Май	2001 г.	40 рублей ❑
Июнь	2001 г.	40 рублей ❑
Июль	2001 г.	40 рублей ❑
Август	2001 г.	40 рублей ❑

(*отметьте нужный вариант* ☑)

ИТОГО
(*проставьте общую сумму подписки*) _____ руб.

Всем, подписавшимся на журнал "GUIDES" на полгода – ПОДАРОК - игровой компакт-диск от компании БУКА с новейшей на момент получения игрой

в Age of Wonders, но тамошние одновременные ходы имели один существенный недостаток – во многих случаях все сводилось к совершенно неуместно выглядящей проверке быстроты рефлексов (если, например, два героя одновременно двигаются к какому-то важному объекту). В Демиургах данная проблема обойдена с помощью специальных "конфликтных" зон, которые окружают героев и некоторые объекты

на карте (например, дозорные башни). Соответственно, разрешение любой конфликтной ситуации происходит в конце хода и с более тонким расчетом.

отечественных разработчиков к мультиплееру. Зачем начинать именно с этого?! Какой в этом смысл? По моему глубокому убеждению, мультиплеер невозможен без предварительной "вербовки" фанатов с помощью сингла. Заставь человека влюбиться в сингл (в предложенную концепцию), тогда, возможно, он и в сетку придет и друзей с собой притащит. И можно будет уже чисто сетевые дополнения выпускать. Но когда с самого начала все ориентировано на мультиплеер... Спорно это. И сразу же теряется основная прелесть пошаговых стратегий. За всех не скажу, но очень многие обожают брать максимально большие карты с максимально возможным числом оппонентов, выставляют максимальный уровень сложности, и... Нирвана масштабной кампании – вот она мечта стратега! Здесь этого, видимо, не будет. Очень боюсь, что двадцать одиночных миссий скорее будут походить на тренировку перед "основными" боями. И наверняка будут жесткие, почти как в RTS, ограничения. То есть все слиш-

Выполняя редакторскую установку

Редакторская установка была – в превьюхах все ругать! А я, понимаешь, разнюнился, восхитился, проникся... Демиурги мне дико понравились, но на самом же деле идеальных игр не бывает. А потом – всем и каждому не угодишь. Вот и я много чего в Демиургах не могу принять. Первое и самое главное – я не понимаю всей этой тяги

Для подписки на журнал "GUIDES"
-приложение к журналу"Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "БИБЛИОН"** **ИНН 7707060825**
Расчетный счет **№ 40702810000010102060**
В КБ ЗАО "Международный Московский Банк" г.Москва
Кор. счет 30101810300000000545
БИК 044525545
Назначение платежа:
Подписка на журнал "GUIDES" на _____мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182 Москва - 182, а/я 2
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 190-97-68**
или по электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только по территории России.

ком масштабное, не укладывающееся в рамки одной сетевой миссии, будет отсекаться.

Второй момент, который меня беспокоит в игре, – это то, что там довольно-таки много всего. Народ должен будет понять и принять новую систему боев (отнюдь не простую и очевидную), освоиться с предлагаемыми управленческими возможностями... Будем надеяться, что все будет хорошо сбалансировано и что сложность не отпугнет аудиторию.

Свою третью претензию адресую предлагаемой системе одновременных ходов, которая мне не очень понравилась еще в Age of Wonders. Параллельные ходы фак-

тически лишают игрока возможности наблюдать за действиями противника, что, в общем-то, неправильно. Понятно, что это делается для того, чтобы при сетевой игре противники не скучали. Но странно все это как-то... Уже не пошаговость, но еще не реалтайм. И пока не совсем ясно, как же будут разрешаться спорные ситуации.

И еще одна, последняя критическая реплика в адрес Демиургов. "Нивал" в очередной раз создает совершенно новую и при этом достаточно замороченную игровую вселенную. Нет, в творческом потенциале компании никто не сомневается (лишь бы не пришлось с армиями белок воевать) и все это, конечно, здорово, но... Но одолевают-таки сомнения, а правильно ли, допустим, предлагать людям совершенно новый монстрятник? Не перемудрили бы с этим...

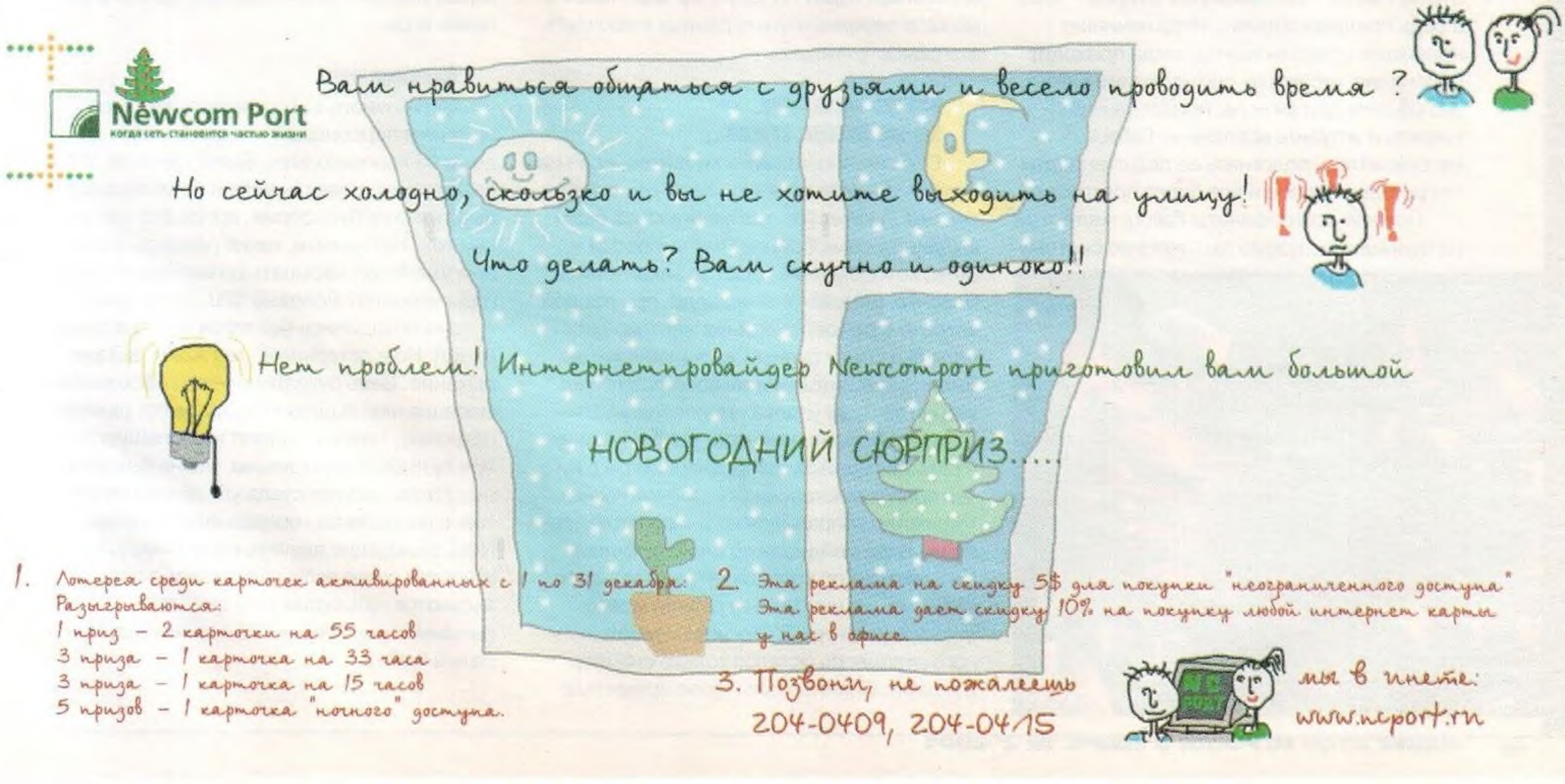
P.S. Последние новости из "Нивала". От параллельности ходов там, похоже, отказываются.

Пока достоверно неизвестно, что придумают взамен. Скорее всего, будет разбиение на фазы:

фаза отдачи приказов и фаза их выполнения. И следить за ходом противника, соответственно,

будет вполне реально. Так что одно замечание снимается. Но это ничего - мы новые придумаем.

А главное, повторюсь, - сингл мощный нужен в обязательном порядке.



Константин Подстрешный

Братья по стали

FALLOUT TACTICS:BROTHERHOOD OF STEEL

Жанр Tactical combat strategy
Издатель Interplay
Разработчик 14`East
Требуется Pentium 300, 64 Mb RAM

- Сколько нужно мутантов, чтобы сменить лампочку?
- Нисколько, все мутанты должны умереть.
Загадка, популярная в рядах Brotherhood of Steel

Бедненький-бедненький Крис Тейлор. Сколько раз повторял он эту фразу кровожадным и тупым геймерам на форумах? Наш журнал даже решил помочь ему и напечатать ее (фразу), дабы отговорить отечественных игроков от гневных писем в адрес Interplay.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel - это не Fallout 3

Первое впечатление от демо-версии – это не Fallout. Нас обманули! Второе – черт, а ведь предупреждали... Игра начинает нравиться с того момента, когда приходит осознание, что это не продолжение Fallout, это совсем другая игра, призванная расширить и углубить вселенную Fallout.
Не старайтесь подогнать ее под стандарты тех ролевых Фолов и все будет прекрасно.

Прежде всего, фанаты Fallout жалуются на непривычно новую тактическую систему

CTBA (Continuous Turn-Based Actions System) с ее постоянно восстанавливающимися очками действия; игрок, включивший Turn-Based mode, не становится от этого счастливее. Страшный-ужасный пошаговый режим, чьим порождением являешься ты? Взять бы этого человека да бросить в ванну с зеленой жижей – супермутанты всегда нужны народному хозяйству в качестве мишеней для стендовой стрельбы. Ходить пошагово в демо-версии можно только по очереди, то есть сначала ходит первый ваш персонаж, потом второй, потом третий... Потом враги. И выбрать, кому из вашей команды ходить первым, а кому вторым, нельзя. Даже если этот второй стоит и загораживает дверь. Правда, Крис Тейлор нас успокоил, сказав, что в полной версии все будет по-другому, впрочем, вы можете перелистнуть страницу и прочесть это самостоятельно.

Раз-два после пяти. Му-му-мантик, прости...

Собственно, никаких мутантов, если не считать здоровых тараканов, в демо-версии нет. В качестве пушечного мяса были выданы восемь бойцов Brotherhood of Steel, которые очень быстро закончились. Парочка, шедшая в авангарде, при первой встрече с рейдерами была жестоко расстреляна в спину своими же напарниками. Видимо, рецепт лечения косоглазия был утерян за годы упадка цивилизации. Вторая пара бойцов (кажется, это был техник и шпион) геройски взорваны вместе с кучей врагов мастерски брошенной гранатой; сапер отправился на тот свет следующим - пара рейдеров со снайперскими винтовками, до которых он не успел добежать; они же виноваты в гибели моего стрелка-радиста. В итоге, от некогда полного отделения остался только снайпер и доктор. Снайпер некоторое время еще расстреливал выпирающие из-за мешков с песком уязвимые места бандитов, но и его настигла очередь из вражеского MP5. Вдоволь погубив подчиненных и помародерствовав, я взял последнего оставшегося в живых бойца – докторишку. Вы представляете, какими параметрами обладает персонаж, которого ориентируют на лечение? Совершенно верно, меткость – ниже 50, а метательные навыки что-то около 10, зато он практически мгновенно мог вылечить себя. Как ни удивительно, ему без проблем удалось пройти две доступные в демо-версии миссии. К финалу старичок пришел прокаченным до монстрообразного состояния, расстреливающий рейдеров пачками. Еще бы, ему досталась экспа, рассчитанная на восемь персонажей, и пара-тройка перков. О! Как мы любим перки - эти маленькие желтые бумажки с бонусами, которые доставались нам через каждые три уровня. Потом, конечно же, пришлось пройти демо-версию снова, не разбрасываясь людьми, но опыт с доктором наводит на интересные мысли о балансе игры.

Ожидание чуда

Очень много всего: перков, скиллов, оружия и персонажей - и также много надежд на хорошую игру. Единственное, что раздражает: невесть откуда появившаяся дьябловская бутафория, вроде расчлененных тел. Ну скажите, какие рейдеры в здравом уме будут насыпать по всей своей базе горы черепов? Ролевые Фаллауты прекрасно обходились без таких пошлых декораций. Но в остальном - мы ждем, затаив дыхание. Ведь буквально через несколько месяцев нам выдадут пауэрармор, рюкзак патронов, танк и отправят на большую охоту в ту прекрасную землю, где на выжженных полях пасутся стада упитанных мутантов, в развалинах городов еще остались NPC, жаждущие вручить кому-нибудь квест и тысячи очков экспы в придачу, а перки выдаются на каждом углу вместе со снайперскими винтовками. Мы снова будем играть в Fallout.

PARKAN
ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Это первая в мире игра, в которой одновременно реализованы возможности:

- Самостоятельно вести бой на местности и в зданиях от лица капитана крейсера Parkan;
- Руководить подразделением боевых роботов непосредственно в сражении;
- Отдавать приказы мобильным группам, не покидая хорошо укрепленный бункер;
- Создавать сотни разнотипных боевых машин и управлять ими в обычном и удаленном режимах.

Добро пожаловать в неповторимую вселенную PARKAN!

СДЕЛАНО В РОССИИ

NIKITA

WWW.NIKITA.RU

Полная имитация смены времени суток и погодных условий

Феерические видеоэффекты, включая динамическое освещение, туман и тени

Моделирование сложных трехмерных ландшафтов

Детализированные текстуры местности

Огромный арсенал разнообразного и мощного оружия

Статические и динамические трехмерные обьекты с разными уровнями детализации

Mipmaps, bump maps, displacement maps для наиболее полного использования возможностей системы и трехмерных ускорителей

Константин Подстрешный
Игорь Бойко

Постъядерный Стилист

Интервью с Крисом Тейлором, главным дизайнером проекта Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Навигатор Игрового Мира (Н.И.М.): Привет, Крис! Fallout безумно популярен в России. Мы знаем, что вы были дизайнером первого Fallout. Скажите, это сложно (чертовски сложно, невероятно сложно?) - создавать шедевры?

Chris Taylor (К.Т.): *Хех... Всего понемногу, но в основном это здорово. Сложно ли создавать шедевры? Некоторые вещи действительно вдохновляют меня, и тогда все очень просто. Если же я не хочу делать что-нибудь, это уже немного сложнее. Если я ненавижу то, что делаю (впрочем, это случается редко), то это очень, очень сложно (на грани с невероятной, дьявольской сложностью!).*

Н.И.М.: *Мы уже успели насладиться демо-версией игры. Графика – потрясающая! То есть по скриншотам мы, конечно, знали, что игра будет красивой, но в динамике – великолепно! Как вам удалось создать такое и в столь короткие сроки?*

К.Т.: *Это результат работы Parrish и его команды художников. А художники в Micro-Fortй фантастические. Это потому, что Parrish руководит школой компьютерного искусства и выбирает лучших студентов... :)*

Они разобрали по косточкам предыдущие Fallout-игры и подражали их стилю. Из Interplay присылали им оригинальные артворки, но я не думаю, что они (Micro-Fortй) использовали многие из них.

Н.И.М.: Жанр тактических стратегий подразумевает не слишком богатую ролевую составляющую, в Fallout Tactics же она (если судить по демо-версии – прим. ред.) практически полностью перекочевала из Fallout, даже более того, обросла новыми скилами. Вы не боитесь, что игроки, не знакомые с Fallout1-Fallout2, запутаются в таком обилии RPG-элементов?

К.Т.: *Сила серии Fallout всегда была в адаптации настольных RPG, тех, в которые приходится играть с ручкой и бумагой, с их сложной системой создания персонажей. Мы почувствовали, что не использовать ту систему из Fallout даже в тактической стратегии будет плохой услугой для марки Fallout. А кроме того, мы думаем, что это приятно – видеть, как развиваются ваши персонажи. Нам нравится играть в такие игры.*

Н.И.М.: Пошаговый режим. В демо-версии персонажи ходят один за другим. Почему вы не сделали пошаговый бой, как в Jagged Alliance или X-Com, чтобы мы могли выбрать, каким из персонажей ходить, а не ждать очереди?

К.Т.: *Мы приберегли Delay Action-режим до следующей демо-версии. Если все сработает, то система будет использована в полной игре. Пошаговый режим - следствие традиционной Fallout`овской системы распределения ходов персонажей, но он будет допускать отсрочку хода быстрых персонажей. Это даст возможность лучше спланировать игру, и при этом это очень по-Fallout`овски. Delay Action не новая идея, многие ручко-бумажные RPG успешно используют этот прием годами.*

Н.И.М.: Сможем ли мы создать персонаж, отождествляющийся с игроком, назвать его, сгенерировать ему показатели, подобрать скилы? Другими словам, будем ли в игре мы?

К.Т.: *Игрок может создать главного персонажа в single-player компании и всех персонажей в multiplayer. Тут существует много возможностей поманипулировать скилами, показателями и экспой – так же, как в оригинальном Fallout.*

Н.И.М.: Несколько слов о действующих лицах. Поче-

▼ Список скилов практически не изменился со времен Fallout 2, зато теперь мы сможем создавать узкоспециализированных персонажей

Н.И.М.: Другие ролевые игры от Interplay стабильно обзаводились add-on`ом (Baldur's Gate – Tales of the Sword Coast, Icewind Dale – Heart of Winter, Baldur's Gate II: Shadows of Amn – хмм... ну мы все равно знаем, что адд-он будет). Но только не Fallout, почему?

К.Т.: *В основном потому, что Infinity Engine был изначально ориентирован на всевозможные дополнения, а у Fallout engine не было такой фишки. И работа над дополнением была бы почти равна работе над новой игрой. Это мое предположение. В конце концов, решение делать адд-он или нет принимает не команда разработчиков – мы всего лишь создаем игры... :)*

Н.И.М.: Следующие игры из серии Fallout? Какими они будут, 2D или 3D, спрайты или полигоны? И не собираетесь ли вы перенести вселенную в другие жанры, скажем, FPS?

му вы сделали главными героями бойцов Brotherhood of Steel, а не жителей Vault`а или какого-нибудь из уцелевших городов, или тех же мутантов, почему именно Братство Стали?

К.Т.: *Они крутые "хорошие" парни ("хорошие" - в Fallout`овском смысле этого слова), у них есть технологии и организация. Поэтому они отличные персонажи для создания основы тактической стратегии. Меня всегда очаровывала Brotherhood of Steel. И мне действительно нравится их техно-религиозный стиль. Мы бы, конечно, могли сделать что-нибудь особенное с мутантами или с другими Vault`ами (но менталитет Хранилищ не позволит поддержать сюжет, который мы изобрели для этой игры). Но Brotherhood of Steel не получила достаточного развития в других Fallout`ах, и мы хотели сделать что-нибудь с ними.*

Н.И.М.: Кстати, мы заметили, в Brotherhood of Steel больше не носят энергетическую броню старого образца. В Братстве прошла модернизация?

К.Т.: *Да, Brotherhood of Steel постоянно переделывают вещи. Scribes* любят создавать новые "игрушки".*

Н.И.М.: Что за компания Falcon Northwest и почему на заставке Fallout Tactics боец братства грузит их компьютеры в грузовик? Это трофеи?

К.Т.: *Falcon Northwest - создатели высокопроизводительных игровых машин. Их президент - большой фанат Fallout, и они предложили немного взаимной рекламы. В конце концов, почему бы и нет?*

Н.И.М.: Наши противники? Кто они? И будут ли в игре Enclave?

К.Т.: *Я не могу сейчас ответить на этот вопрос, но уже в традициях Fallout: тот, о ком вы думаете, как о враге в начале игры, не всегда враг в конце игры.*

Н.И.М.: *Как насчет старых героев? Увидим ли мы их, сможем ли взять к себе в команду и как насчет слуха о том, что в игре будет старина Dogmeet?..*

К.Т.: *Скажем так, не будет старых героев, но будут знакомые лица. Действие игры происходит в другой части страны, но это Fallout.*

Н.И.М.: Вы не ответите на пару вопросов о вселенной Fallout? Если это не будет разглашением какой-нибудь корпорационной тайны Interplay, конечно.

Мы знаем, что случилось с Америкой. А как насчет остального мира и России, в частности? Страсть как хочется узнать, сколько мегатонн досталось Парижу, на что похож постапокалиптический Берлин и что творится в Москве, да и осталась ли она вообще на карте Москва-то?

К.Т.: *Эта история будет рассказана в другой день. У нас есть хорошая идея насчет того, что произошло со всем миром, но мы не хотим открывать карты так рано и говорить до назначенного времени...*

К.Т.: *О, сейчас еще слишком рано говорить о будущих Fallout–играх. Мы, конечно же, можем уйти в 3D или любой другой жанр – это возможно. Но вот Fallout Tactics выглядит так, как еще нельзя сделать в 3D. А главное: когда и если будет принято решение делать другую игру из серии Fallout любого жанра, разработчики будут использовать лучший вид и лучшие технологии. В их сердцах Fallout–игры не о двухмерном или трехмерном, они о личностях, истории, создании и разрушении, рок-музыке и поп-культуре. О кей, я не знаю, как насчет рок музыки, но все остальное точно.*

Н.И.М.: Спасибо за интервью, Крис, мы действительно ждем эту игру! И знаете, несколько минут назад я выпустил в рейдера пол-обоймы, а он упал, заливая все вокруг кровью... Да, я думаю, вам знакомо это чувство...

* Напомним, что в Братстве Стали принято разделение на касты: paladins – те самые парни с большими пушками, knights – военизированные технари и scribes – ученые.

Направление главного удара

Забытые дороги

Владимир ВЕСЕЛОВ

Собираясь путешествовать по незнакомой стране, обязательно обзаведитесь атласом или путеводителем.
Иван Сусанин.

PARKAN. ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ

Жанр *Трехмерная стратегия + симулятор роботов*
Издатель *"Никита"*
Разработчик *"Никита"*
Требуется *Pentium II, 64 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium III, 128 Mb RAM*
Multiplayer *LAN, Internet*

Иногда, идя по лесу, натыкаешься вдруг на старую заброшенную дорогу. Начало ее теряется в густом подлеске, конец упирается в болото. Кто проложил ее и когда? Какие люди по ней ездили, какие товары откуда и куда возили? Часть ли это древнего торгового тракта, проходившего от столицы какого-то давно забытого царства к становищам неведомых племен, или просто проселок, ведший от одной спаленной очередным завоевателем деревни к другой?

Впрочем, усталый грибник или охотник не станет задавать себе эти вопросы. Если дорога ведет в нужном ему направлении, он просто обрадуется возможности хотя бы часть пути пройти, не путаясь в густом кустарнике и не прыгая с кочки на кочку. А если ему не по пути с заброшенным трактом забытых племен, он пересечет его и пойдет дальше.

Космические проселки

Космос мало похож на среднерусский лес, однако забытые дороги встречаются и там. Только тут это не просто кусочек утрамбованной ногами путников, копытами коней и колесами повозок земли, а система порталов, соединяющих между собой планеты в мирах неведомых звезд. Рискнувший пройти через такой портал может открыть новые пригодные для колонизации планеты. Вернувшись обратно из своего путешествия, он расскажет о том, что видел, и вслед за ним потянутся исследователи и колонизаторы. Это если повезет. А если не повезет, смельчак навсегда пропадет в неведомых далях космоса, и его товарищи по истечении срока ожидания поставят возле такого портала табличку с предупреждающей надписью: "Черный портал. Отсюда никто не возвращался!".

Но иногда считавшиеся пропавшими путешественники возвращаются и рассказывают удивительные вещи, вот

только мало кто им верит. Во всяком случае, контрабандисту Дону Баллену, пару месяцев проболтавшемуся неведомо где, а потом вынырнувшему из одного такого Черного портала и принявшемуся рассказывать, будто он нашел легендарный "Центральный портал", позволяющий управлять всеми остальными, не поверили. Более того, сочли его сумасшедшим и упекли в психиатрическую лечебницу корпорации TransGal. Пока врачи корпорации пытались разобраться в истории Баллена, его путевой дневник попал в руки начальника "Сил безопасности" корпорации (позднее этот человек стал известен в Лабиринте под прозвищем Виндиго). Будучи человеком дела, Виндиго не стал гадать, правду или нет рассказал Дон Баллен, а просто взял да и повторил его путешествие. Таким образом, у исследованной части лабиринта появился полновластный и суверенный правитель.

"Паркан" возвращается

Вернее, мы возвращаемся во вселенную Паркан, именно в этом и заключается сюрприз, который я вам обещал в демопревью. Лабиринт (то есть система порталов), о котором шла речь выше, соединяет между собой планеты в звездном скоплении, находящемся примерно в двадцати парсеках от сектора Лентис. Нормальная навигация в этой части космоса практически невозможна, поскольку все пространство заполнено пылегазовыми облаками. Кораблям приходится месяцами искать свободные от пыли и обломков "окна", чтобы набрать нужную для гиперперехода скорость. Так что обнаруженные спасательной экспедицией Федерации Зеленого Кольца в 4120-м году на одной из окраинных планет действующие сооружения исчезнувшей расы "Зодчих" (энергетические станции, телепорты и т.д.), пришлись как нельзя кстати.

Началась стихийная колонизация планет скопления, потом, как и положено, вмешались могущественные корпорации (TransGal и ISCom), а затем вся система оказалась в руках одного человека. Естественно, федеральное правительство не могло мириться с таким положением дел, в систему была направлена "миротворческая экспедиция". Однако из-за утечки информации мятежники узнали о готовящейся операции, Виндиго пустил в ход попавшее в его руки оружие "Зодчих", весь десант был уничтожен на подступах к планете, кроме крейсера "Паркан" и его командира.

Таким образом, игра начинается в классической ситуации "голый человек на голой земле". Дело в том, что хотя крейсер и смог приземлиться на планете, но посадка была, мягко говоря, "слишком жесткой", так что воспользоваться чем-либо из арсенала корабля невозможно. Вот и приходится игроку рассчитывать исключительно на собственные силы. Более того, завершив миссию на одной из планет и собравшись переместиться на следующую, вы не сможете взять с собой какую-либо технику: через порталы просто невозможно переместить груз, превосходящий по весу человека, одетого в скафандр, с двумя увесистыми чемоданами.

По счастью, на всех планетах, которые вам предстоит посетить, уже имеются самые разные полезные сооружения (энергетические станции, добывающие и производящие предприятия и т.д.). Так что остается только их захватить и поставить к себе на службу.

Учиться, учиться и...

Среди харкодных игроков принято относиться к тренировочным миссиям пренебрежительно. Дескать, крутой игрок может на основе своего опыта разобраться в любой игре безо всяких подсказок. Может быть, оно и верно, тем более что проникновение в тайны интерфейса само по себе может доставить немалое удовольствие. Да и собственные ошибки совершать приятнее, чем учиться на чужих. Однако я всегда начинаю знакомство с новой игрой именно с tutorial'a, особенно если игра эта RTS. Во время тренировочных миссий можно, не торопясь, оценить возможности графического движка, полюбоваться красотой нового мира, проверить свое оружие. Вот и знакомство с "Железной стратегией" я начал с самой первой обучающей миссии.

Суровый сержантский голос быстро ввел меня в курс дела, поставил задачи, дал парочку советов и умолк, а я принялся осваиваться с новым миром. Полюбовался бегущими по небу облаками, посмотрел на себя со стороны (вид довольно внушительный, эдакий Железный Рыцарь), пострелял по странному

узловатому дереву (свалить его можно, но больно уж долго стрелять приходится). Потом обнаружил несколько неподвижных мишеней и, не торопясь, расстрелял их.

"Ну что же, неплохо, - прокомментировал мои действия сержантский голос. - Только ты мог бы действовать побыстрей". Времена, когда я в качестве зеленого новобранца проходил курс молодого бойца под командованием мичмана Хохлова, давно канули в Лету, так что подобное обращение меня покоробило. "Ну ладно, - подумал я, - сейчас я покажу, как может действовать ветеран бесчисленных виртуальных сражений". Следующее задание я постарался выполнить в максимальном темпе, по принципу "сперва стреляй, потом думай", однако сержант и тут сумел найти ошибки в моих действиях.

Во второй тренировочной миссии я думать забыл о красотах окружающего мира и о том, что мне нужно как-то оценивать происходящее на экране. Нет, я уже не стремился завоевать похвалу железного инструктора (как мне сказал помогавший знакомиться с игрой руководитель проекта Олег Костин, инструктор всегда и всем говорит одно и то же). Но заданный той его первой фразой настрой сохранился, я просто-таки чувствовал себя обязанным пройти обучение быстро, с максимальной эффективностью, с минимальными потерями.

Не знаю, намеренно или нет разработчики ввели в обучающие миссии "ворчливого сержанта", рассчитывали ли они на тот эффект, который произвел он на меня, но факт на лицо: обучение прошло быстро и воспринималось не как досадная необходимость, а как часть самой игры. Это, несомненно, радует.

Action vs. Strategy

Пытливый читатель может спросить: "Ну и при чем тут стратегия? Все, о чем говорилось до сих пор, относится к типичному экшену". Не спорю, экшена в игре предостаточно, после прохода через очередной портал игрок должен куда-то бежать, от кого-то отбиваться, самолично что-то захватить. Да и после того, как он обоснуется в уютном командном бункере, руководить привычным стратегическим образом вряд ли получится. Приведу такой пример. В одной из миссий скирмиша вам сразу же дается обустроенная база, так что можно начинать руководить, как и положено настоящему стратегу, глядя на карту. Так я и сделал: наладил добычу ресурсов, научные изыскания, производство войск и приступил к планомерной осаде неприятельской базы. Все шло по накатанным рельсам, как вдруг пришло сообщение, что одно из моих сооружений захвачено врагом (что интересно, здания в игре вообще не нужно уничтожать, а только захватывать). Все мои юниты были заняты, ждать, когда будет построен очередной, было некогда, так что пришлось быстренько сбегать самому и вернуть свою собственность. На обратном пути к командному бункеру произошла встреча с легким разведывательным юнитом неприятеля, так что пришлось повоевать в классическом шутерном стиле.

Предвижу, что в мультиплеере будут складываться и еще более интересные ситуации. Ну, скажем, сидите вы в бункере, отражаете атаку трех-четырех юнитов неприятеля и вдруг обнаруживаете, что ваш оппонент, прикрывшись этой ложной атакой, проник в бункер и теперь вам предстоит решить судьбу сражения в личном единоборстве. Вы и ваш противник будете долго бегать друг за другом по коридорам (а их в любом строении немало), обмениваться выстрелами из-за угла, забегать на специальную площадку для восстановления "здоровья" и пополнения боезапаса.

Однако опять я про экшен, а как же стратегия? Так ведь для того, чтобы подготовить эту встречу с противником лицом к лицу, нужен немалый стратегический талант. Нужно создать мощный и сбалансированный ударный кулак, прорвать оборону неприятеля, подвести свою армию к вражескому бункеру и начать его осаду. Причем одновременно нужно создать оппоненту какие-либо сложности, чтобы он был вынужден заниматься руководством в стратегическом режиме и не смог лично забраться в орудийную башню и отражать вашу атаку (иначе он быстро вычислит вас среди атакующих юнитов и уничтожит несколькими точными выстрелами).

Как видите, отделить тут стратегию от экшена невозможно. Более того, сдается мне, что любители стратегий увидят в игре именно стратегию, а вот любители экшена отнесут ее к своему

любимому жанру. Поясню эту мысль: создатели игры нигде и никогда не навязывают игроку свою волю. Они не говорят: "Вот это ты можешь поручить подчиненным, а вот это ты должен сделать сам". Даже в тех миссиях, где основной целью является просто куда-то добраться, вариантов действий, причем как силовых, так и стратегических, великое множество.

Любителям статистики

Перечитав все написанное, я обнаружил, что отошел от главного принципа Навигатора – давать максимум информации в минимуме объема. Поверьте, это не нарочно, уж больно необычна "Железная стратегия", так что рассказать о ней просто и без затей никак не получится. Да и вообще, если перечислить разные фишки игры, может сложиться совершено неправильное о ней представление, вот я и попытался передать дух игры. Теперь же можно перейти к цифрам и фактам.

Кампания в игре одна, из шестнадцати миссий, сгруппированных в пять эпизодов (а всего в игре, считая обучающие и одиночные, двадцать две миссии). Кому-то это может показаться недостаточным, однако, напоминаю, каждую миссию можно проходить разными путями, так что после успешного прохождения кампании можно тут же переиграть некоторые (а то и все) миссии. Зданий имеется девять типов (включая мосты и сооружения "зодчих", которые, правда, строить нельзя), каждое здание можно апгрейдить от двух до четырех раз. Ну а количество типов юнитов учету не подлежит. Дело в том, что конструировать их может сам игрок. Есть четыре основных типа шасси (шагающее, колесное, гусеничное и летающее), внутри каждого типа имеется несколько вариантов, а навешивать на шасси можно массу всякого разного. Естественно, не все типы шасси, оружия и снаряжения доступны сразу, так что приходится заниматься исследованиями и апгрейдами сооружений. В принципе, все это нам знакомо по другим RTS, но есть одна тонкость: как я уже говорил, здания в игре нужно не разрушать, а захватывать. Для захвата же пригоден практически любой юнит малого размера (может этим заниматься и сам игрок), поэтому любители тайных операций могут не возиться с длительным процессом наращивания сил, а найти какой-то обходной путь в стиле Commandos.

Последний штрих

"А что, недостатков в игре нет?" – спросите вы. Есть, конечно, но стоит ли о них говорить? Если профессионалу (а мне думается, если человек целыми днями только и делает, что играет в игры, то его можно считать в этом деле профессионалом) приходится скрупулезно вникать в каждую тонкость игры для того, чтобы найти в ней какие-то недостатки, то для любителя эти недостатки совсем не важны.

О том, что игра будет интересна как стратегам, так и любителям экшена, я уже говорил, теперь же скажу, кому она будет неинтересна. Я имею в виду любителей бездумно наклепать побольше юнитов и бросить их в бой. Тут такие штуки не проходят. Хотя явного ограничения на количество юнитов в игре нет, разработчики разными хитрыми приемами сделали так, что больше десятка создать не получится. Возможно, что любителям неспешного размышления над картой игра покажется слишком динамичной, для них скажу – не спешите с выводами. Есть в "Железной стратегии" возможность как следует подумать, прежде чем что-то предпринять. А не это ли главное для настоящих стратегов?

Игровой интерес : 9	Графика : 10	Звук и музыка : 8	Оригинальность : 9	Ценность для жанра : 9	**Рейтинг : 9,0**
Время освоения: От 0 до 0.5 часа	**Сложность: Высокая**	**Знание английского: не требуется**			

Бои местного значения

Павел Шумилов

Battle Isle IV. The Andosia War

Жанр	*RTS / wargame*
Издатель	*Blue Byte*
Разработчик	*Cauldron*
Требуется	*P-II 300, 64 MB RAM, 3D-accelerator*
Рекомендуется	*P-III 600, 128 MB RAM*
Multiplayer	*Internet*

Сериал воргеймов Battle Isle имеет долгую историю и множество поклонников. Но почему-то поклонники, ознакомившись с недавно появившейся четвертой частью, начинали нервничать, изъясняться нецензурными междометиями и плеваться. Причину столь неадекватного антиобщественного поведения выяснить у них не удавалось, поклонники вырывались и с пеной у рта убегали искать "того типа, который сделал такое с хорошей игрой!". Только самые спокойные из них никого не искали, а тихонько продолжали играть в предыдущие части, изредка взрыкивая. Выяснить, в чем же тут собака порылась, и рассказать об этом читателям, поручено было мне как человеку, до этого момента и не подозревавшему о существовании Battle Isle 1-3. Так сказать, свежий взгляд на вещи, новая метла чисто метет... Что ж, приступим к вскрытию. Борменталь, пару кубиков оперируемому, пусть поиграет перед смертью.

▲ **Майор Rutherford двадцать пять лет назад, Incubation...**

Братт-2.

Blue Byte на пару с Cauldron придумали интересный сюжетный ход, знакомый нам по серии Might & Magic. Дело в том, что в BI4 (ничего, что так фамильярно?) мы снова встречаемся с героями Incubation. Со времен кровавой мясорубки на Скайре прошло 25 лет... Немалый срок. Годы, как и скайгеры, берут свое. Бывший всего лишь капралом, Братт основательно продвинулся по карьерной лестнице, дослужившись до генерала, однако это далось ему непросто: куда-то делся стильный серебристый шлем типа "ведро", вместо левой руки - элегантный металлический протез, да и психика ни к черту. Постоянно видит кошмары, в которых фигурирует майор Rutherford (не рискну транскрибировать эту фамилию), выпускающая пулю ему в лоб. Почему? Зачем? Это и предстоит выяснить нам в процессе, скажу лишь, что старые соратники оказались в этом конфликте по разные стороны баррикад. Сюжет скармливается игроку в брифингах между миссиями, а также в редких видеофрагментах. Не знаю, кому как, а лично мне понравились эти заставки, стилизованные под комиксы. Чем-то отдаленно напоминает X-COM. И брифинги на движке хороши, приятно озвученное неторопливое повествование разворачивается на фоне впечатляющих ландшафтов. Красота...

Красота – страшная сила, Братт!

Графика великолепна, без всяких натяжек. Она встает в один ряд с такими шедеврами ушедшего года, как Earth 2150 и Ground Control. Ладно, до Sacrifice, конечно, не дотягивает, но все равно здорово. Полная трехмерность, удобное управление порхающей камерой, позволяющей с легкостью как взмыть серым волком в поднебесье, так и посмотреть в глаза ребятам. Хотя злоупотреблять заглядыванием в дула танков не стоит: модельки юнитов подкачали, с близкого расстояния могут и напугать впечатлительных особ. Лучше не опускаться ниже определенного уровня (золотые слова, кстати). Острова выглядят потрясающе, солнце окрашивает все в нежные золотистые тона, голубое плещущееся море прямо-таки зазывает наших солдат ополоснуть в нем сапоги, искрятся передатчики энергии и местные аналоги ЛЭП. День сменяется сумерками, и все расцветает новыми красками, загораются прожектора, энергетические спо-

▼ **... и полковник Rutherford сейчас, Battle Isle IV**

▲ **База строится, огни мигают, земля, как ни странно, круглая... Красота!**

▲ Вид поля боя с высоты птичьего пом... извините, полета. Опять же, красота...

лохи заставляют объекты отбрасывать тени... А какие тут спецэффекты при стрельбе, не всякий шутер может похвастаться такими же. При этом тормоза практически не наблюдаются, это во многом связано с тем, что игра у нас походовая. А вот за это будем бить. Поймите меня правильно, я люблю TBS, но то, что сотворили эти умельцы, не должно существовать. На шампунь! Или на шампур.

Эх, Bramm...

А дело-то вот в чем. В погоне за оригинальностью разработчики решили стать ближе к народу и пришить к проверенной концепции воргейма элементы RTS. Что там Пушкин про телегу говорил? В общем, эксперимент не удался. Создай Cauldron на этом движке просто RTS, было бы неплохо, внеси они такую графику в воргейм – тоже могло бы отлично получиться. А так вышедший из-под ассемблера вивисекторов гибрид бульдога с носорогом не способен ни на что, кроме жалобного "пристрелите меня, ну, пожалуйста...". Начнем с того, что время, отпускаемое нам на ход, ограничено. Это еще полбеды, основная проблема в том, что параллельно с неторопливыми походовыми шахматами на боевом острове мы должны в том же реальном времени развивать экономику своей базы. Да, у нас есть база, не хуже, чем в любой RTS. Добываем два вида руды и воду, перерабатываем их в энергию и сталь (простую и покрепче). Строим казармы и научно-исследовательские учреждения, изучаем технологии и производим технику... А в это время на боевом острове стоят и бездействуют войска. В итоге на базу внимание обращается в основном в минуты хода противника. А немного позже приходит время, когда экономика все-таки налажена и практически не требует нашего вмешательства, и тогда во время хода врага (становящегося, к слову, все дольше и дольше) можно читать книжку или вышивать крестиком. А можно и поспать. Кенгуриные прыжки между островами со временем начинают просто бесить, да и управлять несколькими десятками юнитов в походовом режиме становится несколько трудновато. Не дело это.

А какой мог получиться слон... Но за неудобным и временами просто скучным "походовым реалтаймом" многие интересные находки игры остаются незамеченными. Чего стоит один только "симулятор Чубайса": очень интересная находка с энергоснабжением, заставляющая тянуть за войсками линии электропередач (а как они в темноте выглядят - просто сказка). День и ночь влияют на боевые способности войск, как и погодные условия, да и сами войска разнообразны, простым навалом взять верх проблематично. Апгрейды, дерево технологий, экономическая модель – все сносится коту под хвост. А жаль.

Так в чем сила, Bramm?

Рейтинги перед вами, дорогие читатели. Графика в Battle Isle IV, повторюсь, великолепна, лишь угловатые модели техники не позволяют влепить "десятку". Оригинальности тоже хоть ложкой ешь, ведром носи и метлой убирай. Соригинальничали дальше некуда, ироды. Только вот толку от этого чуть... В итоге получилась красивая безделушка, которой можно полюбоваться, поставить на полку, показать родным и друзьям, но играть в это – увольте. Не стоит, впрочем, забывать, что статья всего лишь отражает личное мнение рецензента, который только притворяется объективным. Вполне возможно, что найдется человек, который примет концепцию "походового реалтайма", продерется сквозь миссии и даже получит от этого сомнительного процесса удовольствие. Может, даже не один. Но большинство пройдет мимо. Продукт "не для всех". Эх, сделали бы они на этом движке Incubation 2, был бы шедевр, а так... **И**

Игровой интерес : 4	Графика : 9	Звук и музыка : 6	Оригинальность : 10	Ценность для жанра : 4	**Рейтинг : 5,9**
Время освоения: От часа	**Сложность: Средняя**	**Знание английского: Желательно**			

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Revenant

Елки падают...

Какая гадость...
Какая гадость эта ваша заливная рыба...
к/ф "Ирония судьбы"

ВТОРЖЕНИЕ: ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

Жанр	***RTS***
Издатель на территории России	***Бука***
Разработчик	***Innonics GmbH***
Требуется	***Pentium 233, 64 Mb RAM***
Рекомендуется	***Pentium II 400 Mhz, 128 RAM***
Multiplayer	***LAN, Internet***

Во-первых...

Мне уже как-то довелось рассматривать это творение Innonics GmbH в превью. Тогда, помнится, в воздухе повисло некое слово, характеризующее данный продукт со всех мыслимых сторон... Однако не будем спешить. Сначала немного о сюжете...

Сюжет сей поистине уникален. Когда-то давным-давно злобные Голраты терроризировали нашу Галактику и сильно достали этим живущих здесь людей... Те, естественно, объединились и дали волю всем своим дурным наклонностям, порвав агрессоров на грелки. И все... Порванные инопланетяне больше не фигурируют в сюжете и - следовательно - в игре, что весьма гнусно с их стороны. А воевать между собой будут бывшие товарищи по антиголратической коалиции, которые, как и все порядочные союзники, сначала просто мелко пакостили друг другу, а потом уже стали мочить... (в сортире там или где еще - это уж кому как нравится). Вот тут-то и вступаем... наступаем... нет, вступаем в игру мы. В качестве миротворца и маньяка, желающего снова всех объединить под своим крылом. Собственно, на этой оптимистической ноте о сюжете можно счастливо позабыть. Перейдем к следующему этапу вскры... я хотел сказать, обзора.

Во-вторых...

Несомненно, разработчики, придавив в зародыше сюжет, рассчитывали потрясти всех небывалым геймплеем, графикой и звуковым оформлением. Ну, своей цели они, можно сказать, почти добились... Игровой процесс действительно потрясает. Своим неспешным течением. Несмотря на то, что в наличии есть опция ускорения времени, юниты в Тандоре движутся, как... как... Ну, они движутся... несмотря ни на что. Реализм во всем - наверно, разработчики руководствовались этой идеей. Ведь не может же база быть построена за какие-то минуты? Это нонсенс. Поэтому она строится минимум за полчаса, а то и дольше. Бесконечные апгрейды, вялотекущие исследования, деловито ползающие туда-сюда многочисленные юниты, падающие елки (о них разговор отдельный), а потом жуткая толпа врагов, берущих вас на раш, причем вся их тактика явно заключается в простом pathfinding'е, изначально заскриптованном на вашу базу. Правда, увлекательно? Вот и я так думаю.

Немного о ресурсах. Их аж целых два. Ксенитовая руда - основа всех построек и юнитов, добываемая в шахтах, и тритий - энергетический элемент, разрабатываемый специальными насосами. В принципе, разница в добыче минимальна: находим желтое или зеленое пятно на местности и ставим то или другое здание. Все... Вопрос с ресурсами решен, хотя в данной игре он и не актуален. Тут главный ресурс - это время. Ощущение такое, будто Тандор изначально планировали сделать походовой стратегией, а потом в самый последний момент передумали и мутировали ее в РТС, что существенного прибавления в скорости не дало. Ну и ладно, с тормозами можно смириться, был бы AI хороший. Но в данной игре такое понятие, как Искусственный Интеллект, видимо, не прижилось. Представьте: выделяем, скажем, танк и указываем ему в точку на карте. Танк, потормозив пару минут, послушно едет в указанном направлении. А на пути гора. Большая и высокая. И вместо того, чтобы, следуя мудрой студенческой пословице, аккуратно объехать ее, танк начинает эту гору форсировать... Рев моторов, натужное вращение траков, клубы пыли - все реалистично до апоплексии. Все, кроме мозгов. Они эфемерны.

Если же сменить тему на нечто более спокойное, например, на юниты и их дизайн, то и тут нас ждет потрясение. Все-таки Тандор - это шедевр. Юниты состоят из двух частей: несущей платформы и турели, которые можно комбинировать. Все нормально и естественно. До сего момента. А дальше, вместо того чтобы предоставить игроку возможность создавать самому новые типы юнитов, разработчики решили, что разнообразие - залог долгой и счастливой жизни, потому радостно метнули в физию игроку целый ворох юнитов, разношерстностью превосходящих даже то, что было в ТА: тут тебе и машинки всякие, и танки, и глайдеры, и роботы гнусные, баттлтехом воняющие... И все они еще делятся на виды, а те - в свою очередь - на подвиды по оружию, а те - еще на популяции по апгрейдам, ведь произведенное исследование не внедряется автоматически в ряды ВС, как это было в Старкрафте. Словом, все проработано тща-

Рейтинг : 5,5

Игровой интерес : 5	Графика : 7	Звук и музыка : 6	Оригинальность : 4	Ценность для жанра : 5

Время освоения: До 10 минут **Сложность: Высокая** **Знание английского: не требуется**

тельнее некуда. Потому и переходим к оформлению, дабы сберечь здравомыслие.

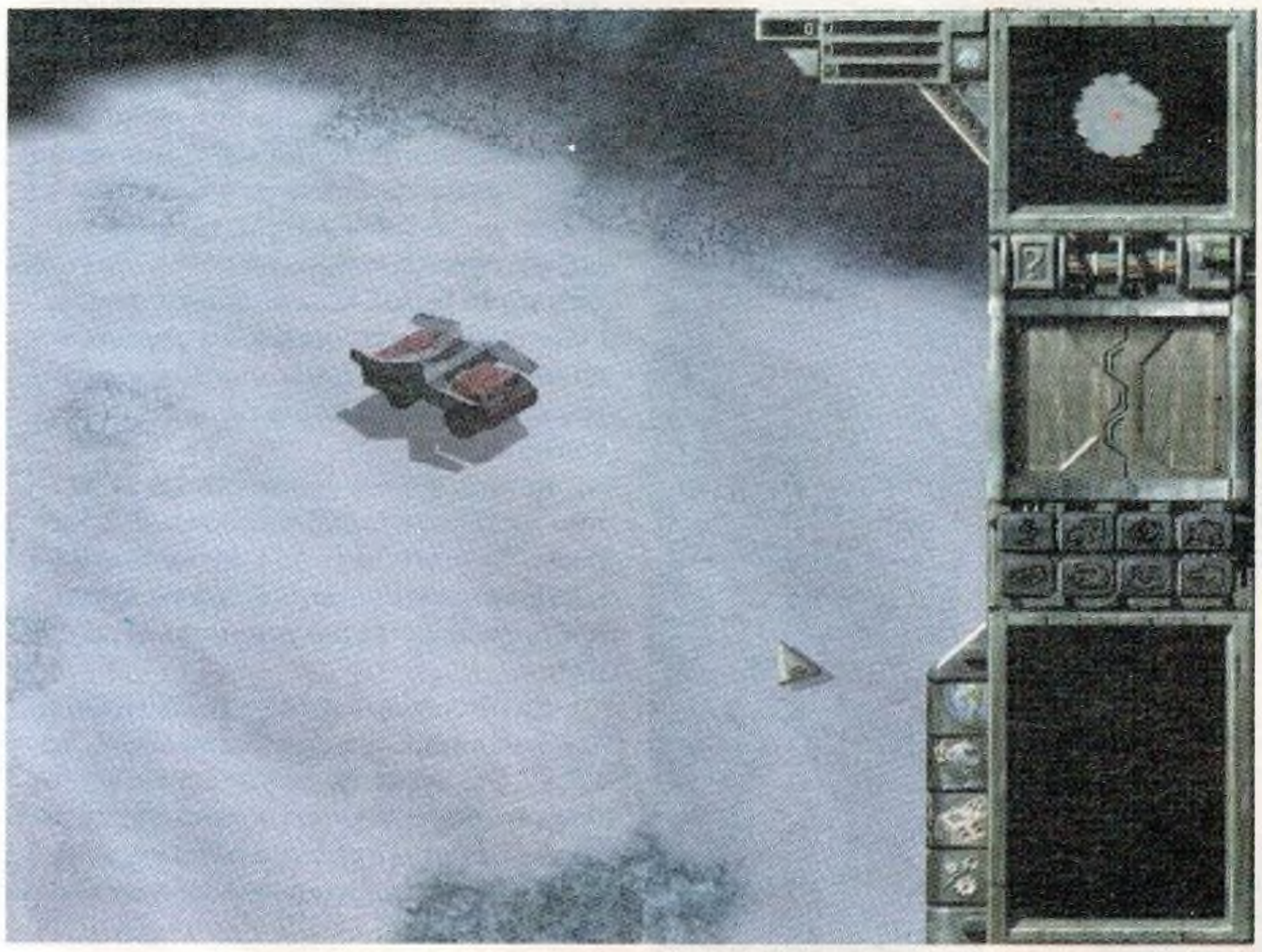
В-третьих...

Графическое оформление рулит. Немного и местами, но рулит. Движок вполне неплох, если бы только не жуткие тормоза, которые, по всей видимости, происходят не по причине недоработок графического ядра, особых свопов на диск нет, а просто такова была, очевидно, мысль создателей "Вторжения". Хотя... может это уже паранойя разыгралась, навеянная циклопическим проектом Ред Алерт 2. Эффекты, взрывы, проработка полигонов на высоте. К слову, игра трехмерная, камера вращается, как вашей душе угодно, а иногда и как угодно душе самой камеры. Елки падают... Елки. Где-то они уже падали так вот - красиво и неспешно, как во сне. Не в Earth ли 2150? Наверно, показалось...

Звуковое оформление обсуждать не стану, ибо игру озвучивала Бука, а хвалить или ругать локализации - весьма бессмысленное занятие. Правда, озвучка вполне на уровне.

И про Homeworld...

Что можно сказать напоследок? Да, собственно, и сказать-то нечего. Разве что про глюк, который с завидной периодичностью проявляется на некоторых компьютерах при первом запуске игры. Игра вылетает в Винды и гордо пишет: "error: GFX: failed to initialize Direct3D z buffer!"... Это значит, что вы выиграли приз. То есть вечную игру в Тандор на разрешении 640x480 и ни пикселом больше. Грустно, товарищи... Сразу Хоумворлд вспоминается... Ностальгия, понимаешь.



в 10 метрах
от станции метро
"Октябрьское поле"
ул. Маршала Бирюзова, 17
т. 194-3206
Лицензионный товар - по пиратским ценам
АУДИО-ВИДЕО
PC GAMES
Предъявителю сего отрывного купона предоставляется
СКИДКА в 5%

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Маша aka Jennifer

Когда горит Азерот

KINGDOM UNDER FIRE: WAR OF HEROES

Жанр *RTS*
Издатель *Gathering of Developers*
Разработчик *Phantagram*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium3-600, 64 Mb Ram*
Multiplayer *Internet, Lan, Modem*

Вы не поверите, но я до ужаса не люблю разочаровываться. Знаете, это когда запускаешь долгожданную игру, вроде бы она и красивая и все обещанное разработчики выполнили, но... неинтересно. Гораздо приятнее, когда наоборот. Появляется игра, о которой в прессе почти и не писали, смотришь: графика отстойная, музыка так себе, а захватывает на несколько недель, а то и больше. Это я называю сюрпризом. Какое все это имеет отношение к рассматриваемой игре? А никакого, это просто вступление.

Смелая задумка

Наверняка многие из вас частенько задумывались, как можно улучшить ваши любимые игрушки. Вы зажмуривали глаза и представляли себе тот же любимый (здесь могло бы быть название вашей любимой игры!) и говорили себе: "А вот если бы здесь побольше, да тут покруче, вот это было бы ДА!". Похоже, команда неизвестных мне разработчиков под названием Phantagram частенько занималась тем же самым, только вот возможностей воплотить свои мечты в жизнь у них было куда как больше, чем у нас с вами, простых геймеров.

А любимыми играми у этих разработчиков были Warcraft II (может, и первый, кто же их разберет) и Diablo (эта уж точно за нумером один). Неизвестно, кому из команды пришла в голову идея объединить эти две примечательные во всех отношениях игры, но факт заключается в том, что им это удалось (хотя кто-нибудь решит, что однозначно не удалось).

Полагаю, что с вышеназванными играми знакомы если не все, то девяносто девять процентов геймеров. Заранее можно угадать, что Phantagram решила заработать немножко денежек, воспользовавшись направленным потоком света, то есть лучами славы, в которых греются обе вышеуказанные игрушки.

Дежа вю

Чувствуешь, ох, чувствуешь родное и близкое при первом знакомстве с KuF. Пейзане бегают, собирая золото и железо, в бараках тренируются воины и лучники, а в монастыре обучаются клирики, попутно излечивая раненых. Это у людей. Как все происходит у до боли знакомых орков, можете сами представить (единственное, что шокирует при игре за них, это отсутствие волчьих всадников).

Продолжаю ронять слезы умиления: в кузнице апгрейдишь все вооружение и броню, а на лесопильне улучшаешь метательные свойства лучников. Красота!

Разумеется, дабы не быть обвиненными в плагиате, разработчикам пришлось напрячься и выдать на-гора ряд полезных улучшений, добавлений и изменений, ну и сюжет какой-то изобрести.

Орки vs Люди

Я не буду вам подробно рассказывать этот сюжет, ибо он банален еще больше, чем какая-нибудь мыльная опера. Вкратце: жили люди, и было у них все хорошо. Жили рядом орки, наверное, у них было похуже, и стали они нападать на людей. Люди сразу выдвинули в лидеры несколько крутых воинов, попросили их: "Командуйте нами!" и стали мужественно отбиваться. Дело не обошлось без коварных переходов части людей на сторону орков (и наоборот), присутствовали и часто похищаемые амулеты и иные артефакты, которые непременно следовало вернуть. Заявление, что на стороне людей – гномы и эльфы, а на стороне орков – тролли и темные эльфы, вас тоже наверняка не удивит.

Поменялись названия всех зданий. Но от этого их суть не на йоту не изменилась. Зато в количественном плане их стало гораздо больше. И юнитов прибавилось тоже. Самое приятное, что они немножечко поумнели. Также прибавилась возможность заставить клирика все время лечить всех, кто находится в поле его зрения, что существенно упрощает работу с толпой дружественных юнитов (впрочем, это тоже где-то уже было). Кстати, данная фишка работает и во всех остальных случаях, когда необходимо некое заклинание сделать все время накладываемым, пока мана не кончится.

Кстати, о мане – у нас отняли шикарную возможность рубить деревья! Теперь ресурсов всего три – золото, железо и мана. Последняя преимущественно нужна для производства балующихся магией существ.

Да и вообще, много чего нас лишили. Так, например, нельзя строить стены. Пожалуй, это является самым обидным, потому что большинство уровней спроектированы именно в расчете на возведение стен. Может, в адд-оне нам подарят такую возможность?..

▼ Куриан беседует с магом на отвлеченные темы, а к деревне уже подбираются орки

Герой vs Монстры

Если с той частью, которая варкрафтовская, вопросов не возникает, то про ту часть, которая в жанре Diablo, следует рассказать поподробнее.

Буквально уже в третьей миссии нас грубо отрывают от производства человечков и бросают в самое пекло. То бишь в вотчину каждого уважающего себя героя - в подземелья.

Меняется и интерфейс. Мини-карта, столь удобная в обычном режиме игры, здесь содрана с Дьябло и совсем не информативна. Представлена она загадочными фиолетовыми разводами в углу экрана, и смотреть на нее не рекомендуется.

Зато мы видим в особом окошке, называемом "Statistics", нашего героя в полной красе. Он может напялить на себя аж четыре предмета (меч, броня и всякие побрякушки).

В режиме Дьябло наших может быть не больше трех (уже партия, однако!), а "ихних" – сколько угодно. Все пространство приближается к нашим глазкам раза в два, поэтому можно разглядеть каждую зверюшку, не напрягая эти самые глазки.

Еще герой может упиваться всякими синенькими и красненькими жидкостями, в просторечии и именуемыми potions. Да, кстати, и жидкостей здесь побольше будет: антидоты, зелья невидимости и прочее, и тому подобное.

Цель на подобных уровнях, как правило, одна - "замочить всех, самому не сдохнуть", хотя и подается под разными соусами, типа "пройди испытание" или "выберись из замка". Играть несколько неудобно (особенно после привычки к интерфейсу Дьябло).

Само собой, у героя есть некий опыт, при увеличении которого он вырастает в уровнях. При этом вырастают показатели его здоровья и запас маны. Простые юниты тоже повышают уровень, но из миссии в миссию с вашим героем не переходят.

Каждому герою доступен свой набор заклинаний, который абсолютно индивидуален.

В обычных миссиях герои присутствуют на карте, но пользоваться предметами и бутылочками не могут, зато врагов сносят за раз штук десять. В некоторых миссиях (особенно вне кампании) есть особое здание, так называемый портал, где за умопомрачительное количество ресурсов можно нанять всех героев. Операция это одномоментная, и, если нанятого героя убьют, никто не даст вам вызвать его еще парочку раз.

Орки в космосе

Вы можете поинтересоваться, а чем, собственно, игрушка плоха, раз все так интересно? А тем, что это читать про нее интересно, а вот играть совсем даже нет. Да и вообще в 2000 году стыдно делать игру на движке Starcraft'a. Посмотрите на скриншоты. И найдите десять отличий, как говорится. Сразу вспоминается, что Starcraft ожидался народом именно как "Орки в космосе".

И уж тем более стыдно делать игру, в мельчайших подробностях схожую с кумиром века.

А еще - надо быть полной бездарностью, чтобы сделать клон такого кумира неинтересным.

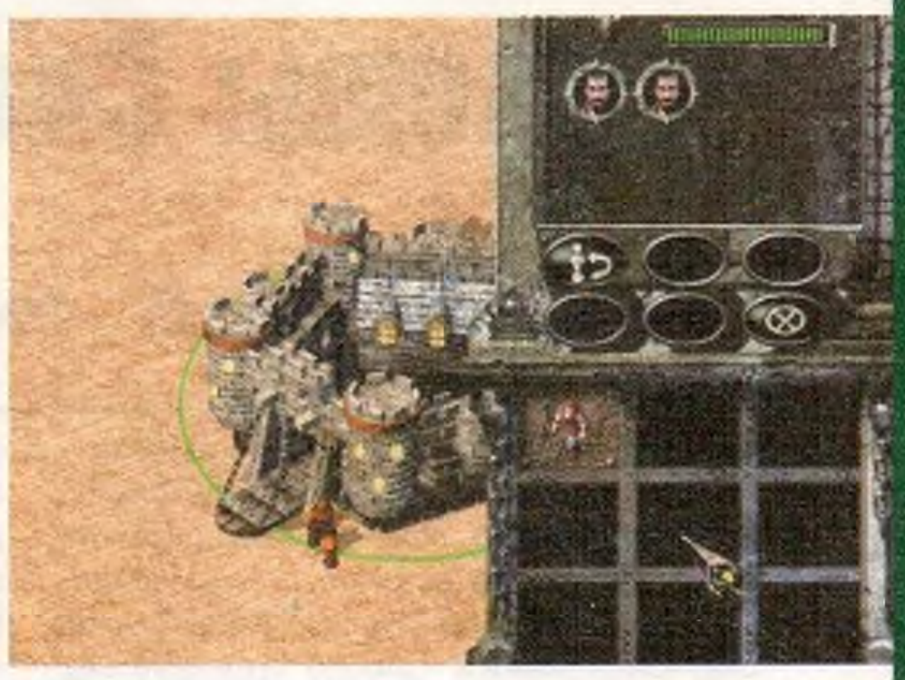
Нельзя не признать, правда, что анимация юнитов выполнена весьма качественно, хотя это все те же, столь любимые народом спрайты. Но, как известно, имидж ничто...

Озвучена игра согласно шаблону, то бишь Warcraft'у. Как и положено, голоса людей и союзных войск бодрые, отважные и звучат ясно, тогда как орки зловеще угрукают, шепелявят и бормочут не пойми что. Музыка вроде тоже ничего, хорошая музыка. Маршем под нее не пойдешь, а для игры в самый раз.

Итого

Не хочу ругать игру и не буду. Она, в принципе, хорошая, только не новая. Ну, подумаешь, сохраняться во время миссии нельзя. Во многих играх тоже сохраняться нельзя, и что? Играют люди, вот чего. Ну и

▲ **Ну вот, и так всегда. Не успеешь развиться, как приходят орки. Помнится, и в Варкрафте это было...**



▲ **Орк под пальмой – это что-то новенькое!**

что, что AI тупой. Не все же ему умным быть. Ведь не все же люди умные, в конце концов! Н-да, и свои юниты плохо с обязанностями справляются: дорогу плохо находят, частенько не выполняют отданные приказы. Ну и подумаешь, это они такие загадочные.

А что баланс не соблюден, так это уже не претензия, а историческая справедливость. Люди – хорошие, вот они побеждать и должны. А орки пусть сидят у себя и не высовываются.

И не важно, что у орков на два здания больше доступно, им же хуже. Больше ресурсов придется собирать!

Да, воды нет. Ну и что? И вообще, водоплавающий орк – это достаточно смехотворное зрелище, не говоря уже о водоплавающем эльфе... А что до кораблей, так есть же воздушные корабли, и это гораздо актуальнее, чем постройка всяческих пристаней... Что? Не актуальнее? Ну, как знаете.

По секрету вам скажу, что немалую долю симпатии игрушка заслужила за своего главного героя Куриана. Он такой обаятельный! И надо же девушкам найти своего кумира, а то мужики носятся все с Ларой Крофт...

Итак, я игру крайне рекомендую, будет чем заняться любителям Warcraft'a II в ожидании Warcraft'a III.

▼ **– Ну что, будем вниз прыгать?**
– Не, подождем, когда дирижабль склепают...

Игровой интерес : 8	Графика : 6	Звук и музыка : 6	Дизайн : 5	Ценность для жанра : 3	**Рейтинг : 6,3**
Время освоения: 5 минут	**Сложность: низкая**	**Знание английского: по минимуму**			

Академия Генерального Штаба

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ СТРАТЕГА

Раса Зергов давно и заслуженно пользуется любовью игроков. Недаром, как только в какой-либо игре появятся существа, предпочитающие технологическому развитию биологическое, их тут же сравнивают с Зергами. В чем причина этой любви, какие преимущества дает этот путь развития и какие трудности встретят игрока, выбравшего данную расу? Ответы на эти вопросы смотрите ниже.

Amicus humani generis

Секреты Старкрафт: Курс сетевого бойца

Занятие третье: Игра за Зергов

В прошлый раз, как вы, наверное, помните, мы с вами говорили о расе Терранов. Танки, пушки, самолеты и морские пехотинцы - это все, конечно, очень хорошо и занимательно, но надо, как говорил классик, "быть ближе к природе" и сегодня мы вплотную займемся Зергами. Итак, что делать человеку, совершенно случайно поставившему во время выбора расы перед игрой напротив своего никнейма странное слово Zerg? Вообще, у Зергов, как и у любой из трех рас в Старкрафте, есть несколько глобальных стратегий: это игра "на раш", "на развитие" и "экспансия". С первой разновидностью вроде бы все понятно - быстрое производство начальных боевых юнитов (у Зергов это *собачки-зерглинги*) и стремительная атака противника. В этом случае есть все шансы в самые короткие сроки уничтожить своего оппонента стремительным натиском, но вот если он сумеет отбить вашу атаку, можете очень здорово обломаться. Вторая линия поведения - это уход в апгрейды и развитие до поздних юнитов: сначала строим оборону базы, а затем начинается штамповка рабочих, апгрейд Гнезда (Hatchery) и строительство зданий второго уровня. Если при этом вы сумеете отбить раш, то, скорее всего, партия останется за вами – противнику нечего будет противопоставить вашим *муталискам, люркерам и гвардианам*. Третья стратегия, "экспансивная", заключается в быстром строительстве большого числа дополнительных баз (столько, сколько вы сможете контролировать), закреплении на новых месторождениях, резком увеличении числа рабочих, глобальной добыче газа и минералов. Решив таким образом экономические проблемы, вы, обладая солидными запасами ресурсов, можете за короткий промежуток времени собрать весьма внушительную армию и задавить противника, что называется, "не уменьем, так числом". В таком случае основными юнитами обычно являются те же самые *муталиски* (или *гидралы*) плюс большое количество *лингов*. Надо ли говорить, что Зерги, с их феноменальной способностью к размножению, прямо-таки созданы именно для такого типа игры. Хотя остальные из вышеперечисленных вариантов развития (при надлежащем исполнении, конечно же) им тоже хорошо удаются.

Тут есть один принципиальный момент психологического характера. Поскольку у Зергов Командным Центром, Бараком, Фабрикой, Старпортом и пр. является одно и то же здание – Хатчери, новичку безумно трудно отвыкнуть от привычной по Терранам или Протоссам схемы "одна база – один комцентр" и перейти на правильную стратегию. Так вот у "послушного" и "хорошего" Зерга на поздних стадиях игры должно быть не меньше 4-5 Хачей ТОЛЬКО НА ОСНОВНОЙ БАЗЕ. Плюс по одному Хачу на нескольких экспаншенах – только тогда Зерги смогут играть "по своим правилам" и тотально давить своего противника "мясом". Пожалуй, это единственная раса в Старкрафте, которой не надо беречь собственные юниты: Зерги размножаются, как кролики, и погибают на оборонительных линиях врага, как тараканы, отведавшие "Батяни-Комбата".

Теперь вы видите, какой непредсказуемый и опасный противник Зерг? Они могут вынести вас и пачкой жалких "двухминутных" *лингов*, и неожиданно зависнуть над рабочими несколькими *муталисками*, и залить всю карту своим крипом, задавив противника огромным количеством войск.

"Не суй свой нос в чужой вопрос" или О важности разведки

Прежде чем перейти к описанию различных зерговских тактик боя, скажу буквально пару слов о разведке. Вообще, о том, что в настоящее время делает наш противник, надо стараться знать всегда и везде. В Старкрафте выживает только тот, кто каждую секунду сует свой длинный любопытный нос на базу противника, проверяя, что тот строит, производит, как развивается. Поверьте, такая "забота" об оппоненте сослужит вам хорошую службу, так как совершенно нечаянно вы можете снять "завесу тайны" с его военных секретов. Для Зергов разведка - очень простое занятие, потому как у них есть идеальный разведывательный юнит – *зерглинг*. Всегда посылайте на базу противника две-три *собачки* с целью небольшой "ревизии" его развития. И пусть даже ваших "горе-ревизоров" загрызут злые зилоты, но мимолетное вИдение только что построенного Fleet Beacon для вас очень ценно и важно. Теперь вы на 90% знаете, кто к вам прилетит через некоторое время, и сможете обеспечить юнитам врага адекватный прием. Например, дорожку ковровую расстелить и пять пачек *гидралов* под ней прикопать, так сказать, "для верности".

Очень хороший пример подает нам компьютерный оппонент, который, играя за Зерга, в каждой партии "закапывает" на всех незанятых экспаншенах по одной собачке. Так можно без лишних проблем контролировать всю карту и знать, где противник решил поставить дополнительную базу. Также просто необходимо держать в ключевых местах поля боя (всякие там стратегически важные узкие проходы между вашей базой и расположением противника) небольшие "пикеты" из 2-4 *лингов*. Они вовремя известят о начале атаки противника и составе его атакующей группы, что даст вам бесценное время на подготовку обороны.

Что такое раш?

Это довольно распространенная тактика, любимая/ненавидимая (нужное подчеркнуть) многими игроками, частенько приводящая к "выносу" оппонента с игрового поля в считанные минуты. Именно с освоения раша я бы посоветовал начинать изучение Зергов новичкам – тактика эта достаточно проста (если не сказать, примитивна), результаты же превосходят все ожидания. Причем хорошенько прорашить можно игрока практически любого уровня: я неоднократно наблюдал, как на эту незамысловатую удочку ловились даже опытные профи.

Итак, начинаем. Как только перед вами на экране появился вид на вашу базу (а там пока только 4 *дрона*, *оверлорд* да Хатчери), сразу хватайте рабов мышкой и посылайте на ближайший кусок минералов. Причем проследите, чтобы они таскали ресурсы одновременно, а не выстраивались "в очередь". Сделать это проще, чем кажется, так как у простаивающего в очереди к ресурсам *дрона* хвост неподвижен, а у грызущего минерал хвост совершает плавные волнообразные движения. Значит, заметили вы неподвижный хвост – сразу переведите "тунеядца" на соседнее поле минералов. Когда возня с *дронами* закончилась и они начали собирать ресурсы, отправьте *оверлорда* на разведку к базе противника. Если ваш противник Терран, следить за *овером* надо очень внимательно (т.к. его можно убить всего одним марином, а при потере *оверлорда* рашить вы уже не сможете...). Когда у вас накопится где-то в районе 135-140 минералов, выделите одного рабочего и отведите его на закладку Спаунинг Пула. Дальше вам остается только ждать и разведывать *овером* окружающую местность. Если вы уже определили местонахождение базы врага, выделите свой Хатчери и установите точку выхода (set rally point) прямо на ее территорию – это сэкономит драгоценное время на отдачу команды собачкам бежать на базу противника. Далее, как только готов Пул (чтобы не проворонить этот важный момент можно посадить строящийся Пул на горячую клавишу, тогда вы всегда всего лишь одним нажатием сможете проверить степень его готовности), в ту же секунду запустите развитие 3 личинок в *зерглингов* (к тому времени 3 ваших рабочих как раз накопают нужные для этой цели 150 минералов). После вылупления 6 первых *собачек* сразу побегут к базе противника (вот зачем нужен rally point), вам только останется выделить их мышкой, посадить на горячую клавишу и перевести движение отряда в режим attack. К тому времени как *собачки* достигнут вражеской базы, вы должны запустить (уже не сразу, а последовательно!) морфирование еще 3 личинок в *лингов* (эти резервы подойдут к месту действия чуть позже, парочками по 2 *собачки*). А вот дальше все зависит только от вашей расторопности в управлении маленькой армией из 6-8 *зерглингов* да от смекалки вашего противника.

Один важный момент – в последнее время многие игроки активно обороняются от раша своими рабочими. В таком случае (если противник сразу сгруппировал рабов и "бросился" на ваших *лингов*) не стоит ввязываться в драку, а можно немного "попутать" оппонента, пока не подоспеет подкрепление. Отряд из 12 *собачек* вынесет десять рабочих (больше к этому времени у противника вряд ли будет) без особых проблем. В случае с Протоссом можно немного "извратиться" и, не обращая внимания на жалкие потуги его *пробок*, атаковать сразу Нексус. Фокус состоит в том, что, если вы вынесете главное здание Протосса, то отстроиться заново он уже не сможет (нужно 400 минералов, а их взять неоткуда) и просто обязан будет сдаться на вашу милость. Иногда вынести Нексус с первого раза не получается, но это не беда - еще 6-10 *собачек* легко добьют горящее здание Протоссов.

Раш Люркерами или Муталами

Не стоит пугаться такого обилия всевозможных рашей, ведь мы с вами говорим сегодня о Зергах, а это их любимое занятие. Люркер-раш целиком построен на принципе "сделай *люркеров* раньше, чем Терраны сделают comsat station, а Протоссы – *обзерверы*". Линия поведения такая: развиваетесь до 9-го рабочего (осторожней, если есть возможность раша, лучше 6-м или 7-м рабом поставить Пул и защититься двумя наземными пушками), затем строите "газилку" и направляете на нее сразу 3-х *дронов*. Как только наберется 150 минералов и 100 газа – мутируйте Хатчери в Лэйр, а когда мутация будет сделана где-то на 50%, заложите Гидралиск Ден (только в этом случае Лэйр и Ден "вылупятся" одновременно). Все это время у вас есть 9 рабочих *дронов*, 1 *оверлорд* да 2-3 пушки, обороняющие базу. Как только готов Гидралиск Ден – начинайте в нем апгрейдиться на *люркеров* и закажите второго *овера*, а когда он "испечется" – заказывайте 3 *гидралов* (Hydralisk). Далее все, что вам остается сделать, - это дождаться завершения усовершенствования, морфировать *гидрашей* в *люркеров* и дви-

нуть эту веселую тройку на базу противника. Скажу сразу, этот фокус не всегда получается... Протосс, например, может перегородить пушками вход на базу, Терран выставить турели, а к Зергу вообще лучше с *люркерами* не ходить из-за его детекторов-оверлордов. Однако игра стоит свеч, т.к. даже один *люркер*, удачно закопанный вблизи минералов и рабочих, быстро "перекроет кислород" вашему оппоненту и заставит его сдаться на милость победителя.

С *муталисками* история похожая, только после апгрейда Хатчери в Лэйр строится не Гидралиск Ден, а Спайра (поганка такая, наверное, не раз видели на зерговских базах), и базу врага атакуют не *люркеры*, а 3-4 *муталиска*. Задача та же, что и в первом случае, – перебить рабочих врага или отрезать их от минералов. В командной игре выгодно "идти на Муталов" сразу двум игрокам: когда этих летающих тварей в два раза больше (хотя бы штук 12-15), можно уже не пасовать перед ПВО противника и смело "ломать базу", как говорят в наших кругах. Однако *муталиски* не отличаются богатырским здоровьем, поэтому не подставляйте их под прямой удар террановской пехоты, *голиафов* или *драгунов*. Помните, что маневренность и скорость – ваш главный козырь. *Муталисков*-подранков лучше всего сразу отводить в тыл для регенерации (она свойственна всем Зергам - что возьмешь с этих тараканов?). При правильных и оперативных действиях в тылу врага ваши *муты* принесут ему немало хлопот и станут настоящим "гвоздем в заднице".

Использование гидралисков

Вообще-то я не очень люблю *гидралов*. Они противные, все время раздувают "щеки", норовят куда-то уползти и мерзко орут. Почти наверняка они не чистят по утрам зубы и не соблюдают правила личной гигиены. Однако тяжелая старкрафтерская житуха и "товарищи по оружию", многие из которых так любят *гидр*, что развели у себя дома по целому выводку, научили меня со временем мириться с их поведением. А если серьезно, *гидралиски* – очень полезный и нужный юнит, благодаря своей универсальности. Они хорошо "работают" как "по земле", так и "по воздуху", отлично проявляют себя при штурме укрепленных баз противника, стоят недорого и производятся достаточно быстро.

Так каких же правил нужно придерживаться, чтобы в кратчайшие сроки "наклепать" целую ораву гидралисков и вынести противника с карты?

Во-первых, не забывайте про апгрейды, предложенные вашему вниманию в Гидралиск Дене. Сделайте как можно скорее оба (на увеличение дальности стрельбы и на скорость передвижения), это здорово повысит уровень эффективности ваших юнитов. Затем продолжайте прокачивать "до упора" ваших "ползунков" в Эволюшен Чамбере (которых лучше всего иметь два, для одновременного усовершенствования защиты и нападения). Здесь нужно гнать апгрейды на атаку и броню (кстати, апгрейд на атаку улучшает не только плевок *гидралиска*, но и противовоздушные зерговские орудия, *споровые колонии*). Если вы все сделали правильно, то к тому моменту, когда в вашем распоряжении наберется 3 пачки гидр, они уже будут иметь +2 к атаке и +1 к броне, что само по себе уже очень неплохо. Обязательно разработайте ускорение оверлорда и пристегивайте к каждому отряду *гидралисков* по одной штуке в качестве детектора и разведчика.

Итак, возвращаемся к *гидралискам*. Обычно совсем зеленые и пупырчатые (от страха перед своими матерыми собратьями) игроки, увидев на экране орду в 6-7 пачек *гидралов*, быстро "умирают", а потом очень удивляются, откуда же их столько берется. Все очень просто: для успешной штамповки юнитов нужно много рабочих (чтобы не было перебоев с минералами) и 5-6 Хатчери (гнезда можно понатыркать прямо рядышком друг с другом, как Бараки). Опять же смотри в начало статьи, где я рассказывал об экспансивной стратегии игры за Зергов. Газа нужно иметь в таком случае тоже лучше два, а то и три месторождения.

Во время атаки *гидралами* старайтесь держать как можно больший фронт (чем шире полоса атаки, тем больше повреждений в единицу времени наносят врагу ваши юниты) и ни в коем случае не допускайте растягивания ваших порядков в линию. Также опасайтесь прохода через узкие места на карте: здесь *гидры* быстро теряют свое главное преимущество – численность и легко "перемалываются" тяжелой техникой противника (*танки, риверы, гвардианы*). *Гидралы* сильны только своей массой, поэтому лучшим решением будет не бросаться на врага, очертя голову, с криком "За родимое Гнездо, за Юзера!", а спокойно и тихо подвести к линии его обороны все свои войска, развернуть фронт и только тогда уже начинать атаку. Для пущей важности можно еще и "прикопать" ваше войско (напоминаю, что все Зерги умеют зарываться в норы после развития соответствующего апгрейда в Хатчери), пропустить противника вперед, а затем ударить по его базе.

Оверлорды и их истинное предназначение

Кстати, раз уж наш разговор косвенно коснулся *оверов*. Оверлорд – это САМЫЙ ГЛАВНЫЙ ЮНИТ У ЗЕРГА! Это детектор, разведчик, ферма, транспортник и все остальное, включая лимит юнитов. Именно поэтому, когда кто-то из новичков спрашивает "Как мне победить этих ужастных Зергов?", ответ всегда один – убивай *оверов*! Оверлорд – ключ к процветанию Зерговской популяции, и для него ни в коем случае нельзя жалеть минералов и газа на апгрейды, а также оставлять без присмотра и защиты. Лучше всего оборонять скопление *оверов* мобильной группой *гидралисков* и несколькими пушками ПВО, иначе очень быстро можно расстаться с надеждами на победу, потеряв своих "попечителей" от назойливых *корсаров* или *врайтов* противника. Соответственно, апгрейд на скорость движения и броню также не помешает (уже только ради прокачки брони *овера* стоит ставить Спайру).

Воздушная армия

Основой воздушной армии Зергов на поздних этапах игры почти всегда является *гвардиан*. Штука достаточно дорогая (если считать вместе с *муталом*, из которого вышеупомянутый *гвардиан* "выкукливается", получится 150 минералов и 200 газа за один юнит) и капризная, да и к тому же "дохлая" по части здоровья. Поэтому гвардов надо беречь, как зеницу ока, не оставлять их без поддержки (*муталы, девореры, скурджи* или *гидралиски*) и не лезть, очертя голову, на Псионик Шторм. Два удачно брошенных шторма без проблем убирают отряд *гвардианов*, поэтому лучше держаться от протоссовских магов подальше, предоставив всю прелесть общения с ними *королеве* или мобильным отрядам *лингов*. Оптимальные результаты приносит атака гвардами со стороны *воды*. Во-первых, всегда есть куда "смыться" при появлении большого количества *гидралисков*

или *голиафов*, во-вторых, легко использовать преимущество в дальности стрельбы. Картина получается следующая: орава *гидрашей*, посланная противником в атаку на ваши юниты, бестолково толчется по берегу и несет тяжкие потери от кислотных спор, зависших над водой *гвардианов*, которые, благодаря чуть большему радиусу стрельбы, остаются при этом абсолютно безнаказанными.

Средством борьбы с вражьей авиацией у зергов являются похожий на кусок краковской колбасы *деворер* и маленький, но очень злой *скурдж*. Деворер умеет оплевывать противника чем-то фиолетовым и кислотным, отчего у того сильно портится самочувствие. Кроме этого, фиолетовые споры *деворера* делают видимыми замаскированных *врайтов*, *карриеров* и *обзерверы* противника. В принципе, переход с *муталисков* на *девореры* Зерг почти всегда совершает вынужденно – при появлении более сильных воздухоплавательных юнитов у противника. Поскольку *муты* крайне легко "сливаются" *корсарами*, не говоря уже о *скаутах*: именно появление этих протоссовских "летунов" и становится для Зерга своеобразным знаком, что пора, не жалея минералов, морфировать всех *мутасов* в "пожирателей". *Скурдж* - тоже юнит скорее оборонительного плана и с достаточно спорными достоинствами. Дело в том, что сейчас уже только ленивый и совсем глупый Протосс не знает, как обезопасить свои *карриеры* от атак маленьких и вертких "камикадзе". Ему достаточно всего лишь поставить перед отрядом *карриеров* 8-10 *корсаров* на "холд позишн" и забыть про *скурджи*. Процентов 80-90 погибнут от мощного огня *корсаров*, а остальные уже не смогут добиться желаемого эффекта и атака на флот Протоссов будет провалена, а уйма газа уйдет, как говорится, "гидралу под хвост".

Зерговская "магия"

Так, если появились упоминания о Чуме, значит, нам пора переводить разговор на магов и их заклинания, что, собственно, и отражено в названии этой главки. Несмотря на номинальное отсутствие магии в Старкрафте (это же sci-fi все-таки, а не фэнтези), народ по старой, еще "варкрафтерской", привычке именует *гостов*, *темпларов* и *делиферов* "магами".

Начнем мы с *королевы*. Зачем, вы меня спросите, она вообще нужна такая? Стоит уйму газа, атаковать толком не умеет и, вообще, похожа больше не на грозный боевой юнит, а на взлетевшего головоногого моллюска. Ну, во-первых, Queen может "запаразитить" юниты противника, что очень важно для разведки (с важности же осведомленности о предпринимаемых неприятелем действиях я никогда не устану повторять, поскольку именно в этом, а не в оголтелом верчении мышкой по коврику, - ключ к старкрафтерскому успеху). Причем особенно выгодно паразитить вражеские детекторы (*оверлорды, обзерверы, сайнс вессели* и т.п.), т.к. это делает видимыми вам окружающие "скрытые" юниты врага.

Отступающие отряды enemy *королева* может полить Зеленкой, снизив тем самым их боевую скорость. Драпающие от ваших доблестных *гидралов*, "позеленевшие" *батоны* уже не смогут оторваться от преследования и падут на землю, как говорят на Украйне, "дрючком пропэрты".

Ну и, конечно, так сказать, на сладкое - во время разгрома террановской базы *королева* может инфицировать Командный центр. Применяют сей финт на практике, увы, крайне редко, зато каков эффект! В таком "перерожденном" здании землян можно, как вы знаете, производить самое милое и доброе существо вселенной Starcraft'a - infested terran. Этот Мальчиш-кибальчиш будет с радостью носиться по карте и с диким криком "Die for the Overmind !!!" подрывать все, что находится окрест (кстати, дэмедж у него – 500, что, согласитесь, для такого урода весьма неплохо).

Однако самое сильное заклинание *королевы* - это, конечно же, знаменитый Брудлинг. Он способен превращать некоторые наземные юниты противника (Драгуны, Танки, Темплары и пр.) в симпатичных клопов-близняшек, которые, хотя и существуют лишь ограниченное действием "магии" *королевы* время, тоже способны "попить кровушки" врага, особенно среди его рабочих юнитов. Самый сладкий прием против Террана – пробраться на его базу и, если рядом с рабами стоит на страже *танк* в осадном положении, "забрудить" одного из рабочих. Хитрый, но глупый *танк* сразу же откроет беспорядочную стрельбу по появившимся "клопам", а пострадают от этого прежде всего окружающие SCV, причем пары-тройки залпов будет достаточно, чтобы *танк* укокошил десяток собственных юнитов.

Ну и, безусловно, "брудить" надо протоссовских *темпларов*. Для того, например, чтобы обезопасить атакующих базу врага *гвардианов* от Псионик Шторма.

А вот грязнуля-*делифер*, несмотря на свой весьма непрезентабельный внешний вид, способен очень помочь вашим войскам в штурме наземных укреплений. Его способность пускать "темную стаю" (Dark Swarm), нейтрализующую любые дистанционные атаки (в swarm'е могут "работать" только *линги, ультралиски, файрбаты* и *зилоты* с *дарк темпларами*), делает атаки зерговских юнитов ближнего боя поистине разрушительными. Лучше всего комбинировать это заклинание с другим весьма мощным "спеллом" делифера – Чумой (Plaque). Непосредственно перед атакой *ультралисков* и *собачек* на "сытную" оборону из 10-15 фотонок, два мага осторожно подползают поближе, затем один бросает на фотонки Чуму, а второй "фиксит" это дело одним-двумя-тремя Дарк Свармами (по вкусу). А потом с диким ревом и матюгами на неизвестном науке языке бегут "решать" ослабевшую оборону противника *ультралы*, *линги* и весь остальной зерговский "зверинец".

Кстати, Чума наносит ЛЮБЫМ (даже невидимым) юнитам дэмедж до 300 хитпойнтов. Если Терранам такой расклад принципиально и глубоко параллелен (всегда можно отвести пораженный юнит в тыл, где и починить его рабочими), то для Протоссов, у которых восстанавливаются только энергетические щиты, Чума просто какой-то "бич Божий". Прекрасно смотрится, например, "грудинка" (именно так называют эту магию в старкрафтерских кругах) из пачки *батонов*. Боеспособность подобного отряда, как бы это помягче выразиться, слегка слабовата, т.к. у всех Carriero'в остается по 5 единиц здоровья + энергетический щит. Против отряда *гидралов* им уже явно не устоять...

И в заключение разговора о Делиферах. После развития соответствующего апгрейда в Delifier's Mound он обретает поистине удивительную способность восстанавливать энергию за счет пожирания соплеменных *лингов* (по 50 маны за невинно сожранную *собачку*). Очень вкусно и полезно получается, надо вам сказать!

Старшина Степанов

Вот это - реализм, а вот это – Sudden Strike

Нет, не подумайте чего плохого. Я, как и многие из вас (надеюсь), запал на эту игру и даже высказывался за то, чтобы Sudden Strike получил Золотой Компас в нашем журнале. Ребята из Fireglow сделали большое дело, выпустив такую интересную и увлекательную игру, бросающую вызов мозгу не спинному, а самому что ни на есть головному. Но они, затронув тему второй мировой войны, на всю прильнувшую к мониторам округу протрубили о невиданной достоверности и реализме. И здесь у нас появляется повод немного поворчать, выявляя (ничуть не умаляя достоинств игры), где тут у нас реализм, а где, извините, "пикник".

Возможно, присутствие немецкого издателя отразилось некоторым образом на сюжетной линии и предоставлении той или иной стороне набора сил и средств. Так, у вермахта в Sudden Strike имеется 18 типов бронетехники, включая такую экзотику, как ШтурмТигр и ЯгдТигр, тогда как у Советской армии – всего 7. Нас лишили даже Т-34-85, не говоря уже о КВ-85, Су-100 и Су-152. В дополнение к этому, в игре присутствует некоторая несуразица со временем появления того или иного вида техники. Когда в четвертой миссии за немцев, которая называется "Брест", на ваши позиции прут легкие танки Т-70, хочется по примеру Станиславского крикнуть: "Не верю!". Дело в том, что этот легкий танк появился только в 1942 году и в районе Бреста он проявить себя никак не мог. Самое интересное, что отражать эту танковую атаку в игре надо было с помощью захваченных советских 76-мм орудий ЗИС-3 образца...1942 года. Это могли быть 76,2 мм дивизионные пушки Ф-22 образца 1936 года, их модернизированные варианты УСВ (усовершенствованная) образца 1939 года, но никак не ЗИС-3.

В седьмой миссии, опять-таки за Германию, там, где надо брать Сталинград, вам приходит подкрепление, состоящее из не менее чем полусотни Тигров. Если же обратиться к истории, то немцы смогли применить не более роты этих тяжелых танков и то не для штурма города, а для попытки освобождения окруженной группировки Паулюса.

В десятой миссии, там, где надо отражать большой десант англо-американских войск, дают 11-12 ШтурмТигров. Можете гордиться оказанным вам доверием, так как всего было построено 18 таких машин в 1944-м - их переделали из обычных Тигров.

В последней, двенадцатой миссии за немцев вам противостоит целый выводок тяжелых американских танков М26 "Першинг". Что весьма странно, так как, выпущенные в 1945 году, эти танки не успели принять участие на Европейском театре военных действий и повоевали лишь на Окинаве против японцев.

Идем дальше. Зенитные орудия у немецких и советских войск, которые почему-то имеют одинаковый калибр 85 мм (хотя у немцев должно быть 88 мм), стреляют короткими очередями и совсем не так сильно, как тот же калибр у Су-85. Не знаю, что может быть подобное у немцев, но у советских войск, характеристики этой стрельбы больше подходят к 37 мм автоматической зенитной пушке, которая била серией из нескольких снарядов. Вот она подходит гораздо лучше, чем заявленное 85-мм орудие. Как свидетельствует статистика второй мировой, на одно попадание зенитного снаряда по самолету приходилось около 200 выпущенных мимо. В Sudden Strike же у нас какие-то суперзенитчики, потому что каждый выпущенный ими снаряд достигает цели.

Если мы затронули тему авиации, то я сильно удивился тому, что советских парашютистов сбрасывает не Ли-2 или хотя бы ТБ-3, а дальний бомбардировщик Пе-8. У союзников той же работой заняты не DC-3, а B-24 "Либерэйторы". У немцев же... Нет, не Ju-52, и не FW 200, а вообще что-то непонятное, что я так и не смог идентифицировать.

Той же "унификации" калибра, как и у зенитных орудий, подверглись и гаубицы. Почему-то и у нас, и у немцев на вооружении стоит 122-мм гаубица М-30 образца 1938 года. Куда подевались немецкие 105- и 150-мм гаубицы – неизвестно. Наверное, моль поела. В игре также гаубицы не могут стрелять прямой наводкой. А в войну частенько дефицит специализированных артсистем вынуждал бить танки из тяжелых гаубиц. Не зря же перед самым началом Курской битвы на фронт стали доставлять 122-мм кумулятивные снаряды для этих гаубиц.

Теперь о том, что орудия в игре могут делать. Когда 20-, 45- и 50-мм пушки за несколько выстрелов уделывают тяжелый танк КВ-1, то это уже совсем ни в какие ворота не лезет. Оно, конечно, понятно, что ситуация у разработчиков была сложная, так как выстави они характеристики у этого мастодонта в соответствии с реальностью, то об игровом балансе можно было бы забыть. Ведь практически ни одно противотанковое орудие, которое было в распоряжении вермахта на первом этапе войны, не могло пробить броню этого танка. Вот что записал комиссар 104-й танковой дивизии А.С. Давиденко в своем дневнике: "Хочу отметить, что хорошо показали себя в боях наши тяже-

лые танки "КВ". Гитлеровцы, вероятно, не имели средств, способных пробить броню "КВ", и это наводило на них ужас. "КВ" для них были неуязвимы. Очень жаль, что их у нас было так мало. Вот пример: 30 июня вернулись с поля боя два танка "КВ", у которых не было ни одной пробоины, но на одном из них мы насчитали 102 вмятины".

Понятно, почему в этот период командование вермахта издало приказ, запрещающий немецким танкистам вступать в единоборство с танками "КВ". Борьба с ними была возложена на авиацию и засады зенитных 88-мм орудий. Была даже памятка немецким солдатам, из которой следовало, что на советский тяжелый танк стоило идти... с ведром бензина! Совершившим столь героический поступок полагался отпуск на родину.

В игре же этому танку выделено 800 хит пойнтов, которые он может потерять, как я уже говорил, от мелкокалиберной артиллерии (спасибо, что не от стрелкового оружия).

Нечто похожее и у знаменитого Т-34 (600 HP). Нет, знаменитая "те-тридцать-четверка" не была столь неуязвимой, но вот что было написано в одном документе, составленном в канцелярии Третьего рейха: "Обстрел танка "Т-34" противотанковыми гранатами давал переменный успех... При стрельбе с фланга наблюдалось, что снаряды даже на расстоянии 100 метров отскакивали от брони... Фугасная граната против ходовой части не действительна. Противотанковый 37-мм снаряд на близких дистанциях не действителен".

Генерал Эрих Шнейдер записал: "Танк "Т-34" произвел сенсацию. Этот 26-тонный русский танк был вооружен 76,2-мм пушкой, снаряды которой пробивали броню немецких танков с расстояния 1,5 – 2 тысячи метров, тогда как немецкие танки могли поражать русские с расстояния не более 500 м да и то лишь в том случае, если снаряды попадали в бортовую и кормовую части танка "Т-34".

А вот сообщение генерала Блюментрита: "Во время сражения за Вязьму появились первые русские танки Т-34... 37- и 50-мм противотанковые орудия, которые тогда состояли на вооружении нашей пехоты, были беспомощны против танков Т-34... В результате появления у русских нового танка пехотинцы оказались совершенно беззащитными... В районе Вереи танки "Т-34" как ни в чем не бывало прошли через боевые порядки 7-й пехотной дивизии, достигли артиллерийских позиций и буквально раздавили находящиеся там орудия. Понятно, какое влияние это оказало на моральное состояние пехотинцев".

И хотя бронирование у Т-34 было не таким сильным, как, скажем, у КВ, (лобовая броня 45 и 90-105 мм соответственно), но рациональный наклон броневых плит компенсировал "недостающие" миллиметры, давая серьезный выигрыш в весе, а значит, и большую маневренность на поле боя.

И лишь с появлением у немцев длинноствольных 75-мм и 88-мм противотанковых орудий, имеющих высокую дульную энергию, ситуация стала "выправляться".

Если быть объективным, то похожая ситуация в игре относится и к оппонентам советских танков, особенно того, что касается более позднего периода войны, когда у немцев появились тяжелые танки нового поколения, начиная с Тигра, лобовую броню которого не пробивал даже подкалиберный снаряд 76,2-мм пушки Т-34-76. Именно после этого появилась потребность в новых артсистемах, и вначале на видоизмененный корпус танка КВ-1с (облегченный вариант) была установлена башня с танка ИС-1 (выпускавшемся небольшой серией) с 85-мм пушкой. Так в 1943 году появился КВ-85, предтеча ИС-2. Кстати, больший калибр совсем не означает большую поражающую способность. Также в 1943 году была вновь запущена в производство длинноствольная 57-мм противотанковая пушка, 3,14 кг снаряд которой имел начальную скорость 1000 м/с и пробивал 90-мм броню на расстоянии 1000 м. Я сам видел фотографию орудийной маски Пантеры с аккуратной в ней такой дырочкой, пробитой подкалиберным снарядом 57-мм пушки. А ведь в том месте 110 мм брони!

С "раздачей" хит пойнтов немецким "кошкам" тоже что-то странное. Допустим, мы принимаем 1000 хит пойнтов у Тигра как его 100-мм лобовую броню. Вопрос: почему КВ, имеющий такой же "лоб", имеет 800 HP?

Дальше: самоходка Элефант (в "девичестве" Фердинанд), имевшая 200-мм лобовую броню, имеет 800 HP. И уж совсем странно, что столько же имеет и Ягд-Тигр, имевший в реальности броню толщиной до 250 мм. А самый большой запас HP в игре получил ШтурмТигр (1200), лобовая броня которого была в пределах 100-150 мм.

Гвардейский миномет БМ-13 "Катюша", всего лишь грузовик с направляющими, имеет 250 HP и не расстреливается стрелковым вооружением, в отличие, скажем, от танка Т-26 (который изображен, кстати, в двухбашенном, пулеметном варианте). И уже полный Red Alert начинается в тот момент, когда толпа бронебойщиков, вооруженных ПТРД, уделывает Королевский Тигр.

В результате, Sudden Strike, при всем его великолепии, всего лишь хорошая, добротно сделанная игра "по мотивам" реальных исторических событий второй мировой. И не стоит ждать от нее того, что написано в рекламке, рассказывающей о "реалистичном воспроизведении всех видов боевой техники". Это, как вы понимаете, не совсем так.

Понятно, что существуют такие суровые вещи, как играбельность (gameplay) и игровой баланс и разработчики не хотят отпугнуть огромное количество потенциальных покупателей чрезмерной сложностью настоящего, хардкорного реализма. Но все же немного жаль, что стратегиям так сложно отойти от веселой попсы Command&Conquer. Будем надеяться, что разработчики из Fireglow еще выпустят Противостояние IV, где наконец легендарные машины займут полагающиеся им места на постаментах истории.

“Хардкор” умирает?

Чем дольше я наблюдаю за эволюцией подведомственных мне жанров, тем сильнее укрепляюсь во мнении, что со временем от “хардкорных” симуляторов не останется и следа. Или почти не останется. Хотя, по идее, все должно происходить с точностью до наоборот...

Расцвет

А ведь все так хорошо начиналось для жанра. Помню в девяносто седьмом - девяносто восьмом годах симы появлялись практически ежемесячно. Было много авиасимуляторов, достаточно игр вертолетных, некоторое количество танковых, традиционно много автомобильных и умеренное число спортивных. Правда, в те времена мы не сталкивались с экзотическими видами симуляции, охоты или жизни, например. Хотя “норны" (помните таких?) рулили.

Можно предположить, что расцвет жанра был спровоцирован “исходниками” всех компьютерных игр вообще. Помните, с чего все начиналось? Правильно, гонки, леталки, стрелялки. Эти игры пользовались на заре становления индустрии вполне закономерной популярностью. Шагая в ногу с прогрессом, они эволюционировали, приближаясь к реальности. И вместо примитивных аркадных игрушек прошлого мы получали уже симуляторы. Поэтому их было много. И в них многие играли. Даже те, кто сегодня смотреть боится на такие игры, пугаясь их сложности. Так в чем же причина ухода масс (и, как следствие, разработчиков) от симуляторов?

Причины заката

Ответ на поставленный выше вопрос лежит на поверхности. Собственно, его даже и повторять не стоит. Но все же. Камень преткновения – *сложность* симуляторов. В такие игры нельзя “въехать” сразу и моментально включиться в процесс, как это можно сделать в представителе любого другого жанра.

Но постойте, и раньше было сложно, а симов было больше! Такую реакцию тоже можно было предвидеть. Что ж, продолжу объяснение.

Так как я не специалист в разнообразных имитаторах военной техники, то возьму в качестве примера родной для меня жанр автомобильных творений. Традиционно, наиболее продвинутые игрушки посвящены верхушке айсберга автогонок – Формуле 1. Тут и проектов более чем достаточно. Не буду перескакивать на частности, тыкать пальцами и называть имена, а отмечу тенденцию.

А тенденция проста до неприличия. Игры стали гораздо реалистичнее и сложнее. Признаюсь, что даже такой человек, как начальник Маленького Вкшмука, перепробовавший на своем веку, наверное, все автосимуляторы, был поставлен в небольшой тупик последними формульными творениями. А что тогда говорить о простом юзере, который имеет лишь самое отдаленное представление об основных правилах вождения машин.

То же самое можно сказать и о симуляторах военной техники. Лучшие на сегодня образцы, по-моему, вплотную приближаются к учебным тренажерам. Мы играем в жизнь.

Технический прогресс сегодня уже не шагает. Он бежит, и разработчики, надо заметить, за ним поспевают. Возросшая производительность обычного компа вытащила на новый уровень реализма серьезные игры. И если раньше новый человек при желании мог освоить сим за разумное время, то теперь новичку приходится туго. Аудитория потенциальных покупателей сложных игр замкнулась на давних фанатах. Новые игроки в большинстве своем при прочих равных условиях предпочтут красивый 3D Action, RTS по мотивам какой-нибудь популярной вселенной, приставочную RPG или последний NFS таким играм, как Grand Prix 3 или B-17 II: The Mighty Eighth. Это и является причиной сокращения “парка” симуляторов. Удовлетворить запросы поклонников жанра можно одной-двумя качественными играми. Есть “брэнды”, которым доверяют. Которые покупают. Так зачем туда лезть посторонним разработчикам, без базы наработок, без накопленного годами опыта? Это просто *невыгодно*.

Не последнюю роль тут играет и то, что для игры в симы вам надо будет прикупить рулевую установку или хороший джойстик. Что для многих накладно.

Перспективы?

Какими лично я вижу перспективы развития жанра в целом? Если честно, то не очень радостными. Смотрите сами. За последние месяцы вышел только один (!) классический “хардкорный” (то есть имитирующий все аспекты предмета симулирования и не предлагающий каких-то явных аркадных режимов) автосим. Это Grand Prix 3. С авиацией ситуация кажется более оптимистичной, но это временное явление. Танковый симулятор у нас был только один за последний год. Вертолеты? Были, но больше не ожидается.

Мне кажется, что со временем любителям истинной симуляции придется довольствоваться двумя-тремя произведениями в год. Цифра маленькая, но, учитывая то, что творения эти будут предельно реалистичными и очень глубокими по содержанию, в общем, нормально.

В основном получат распространение полусимуляторы. К этим играм можно отнести абсолютно все спортивные проекты EA Sports, а также такие вещи, как Colin McRae Rally 2 или F1 Championship Season 2000. Именно массово ориентированные продукты будут активно развиваться в будущем.

А настоящие хардкорщики будут годами играть в GP3 и Steel Beasts. Утрирую, конечно, но все же.

Жанр симуляторов – представитель чистого, бескомпромиссного искусства – долго в массовом виде протянуть не мог по определению. В будущем “хардкорные” симы можно будет пересчитать по пальцам одной руки.

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru

НОВОСТИ

"Свободный" сноубординг

Получи игру бесплатно и выиграй доску для сноубординга

▲ **Приз победителю**

Не перевелись еще альтруисты в среде производителей игрового софта. И это, конечно же, радует. Так, благодаря компании под названием *Guava Limited*, у игроков всего земного шара появилась уникальная возможность разжиться абсолютно, как это принято называть, халявным симулятором сноубординга.

Данная игрушка доставит много радости и поклонникам снежных развлечений, и непрофессионалам, которым просто интересно. **GSX Guava Snowboarding** (именно так называется проект) безвозмездно предложит игроку весь арсенал движений и приемов настоящего сноубордиста. Вы можете безбоязненно прыгать, исполнять финты, трюки и прочие подвиги, которые приведут вас в неописуемый восторг (это, впрочем, не гарантировано).

А чтобы стало совсем интересно, разработчики пообещали тому, кто покажет лучшее время прохождения трассы (на сайте есть специальная таблица достижений игроков), самую настоящую доску *Burton Floater*. Последний срок сдачи нормативов – 28 февраля. Так что заинтересованным стоит поспешить.

Вы можете скачать игрушку или же сыграть в нее онлайн по адресу *www.guava.co.uk*.

Любитель американского футбола ущемлен в правах

EA Sports продают некоторые из своих игр строго через Интернет

К числу таких проектов относится довольно диковинный для российского игрока менеджер на тему американского футбола. Игрушка называется **Front Office Football 2001**. Проект предлагает вам весь спектр возможностей обычного менеджера. Игрок может выбирать игроков на драфте, продавать, обменивать или же просто увольнять спортсменов. Играющий регулирует все финансовые аспекты деятельности клуба: от цен на билеты до стоимости гамбургеров и попкорна (а как без них, родимых) в кафешках на стадионе.

Конечно же, любой желающий может принять самое непосредственное участие в управлении подготовкой команды к конкретной игре. Вы можете варьировать тактику команды в защите и нападении, выбирать стартовый состав клуба, заменять игроков.

Если вас заинтересовало предложение *EA Sports*, то милости просим по указанному адресу. Пока игра может быть приобретена только здесь: *www.eastore.elicense.com/fof2001/index.asp*. А если у поклонника американского футбола из далекой деревеньки Гадюкино нет Интернета? Издатели, вы об этом подумали?!

▲ **Собственно сайт...**

Открылся официальный сайт Motor City Online

Вслед за сенсационным известием о закрытии single player-проекта **NFS Motor City** и переквалификации его в чисто онлайновую забаву **Motor City Online**, разработчики спешат порадовать игроков еще одной новостью. Открылся официальный сайт ожидаемого проекта. По адресу *www.motorcityonline.com* любой не равнодушный к судьбе творения человек может почерпнуть кучу разнообразной информации о произведении. Тут и список автомобилей, и игровые возможности, и последние новости от разработчиков проекта.

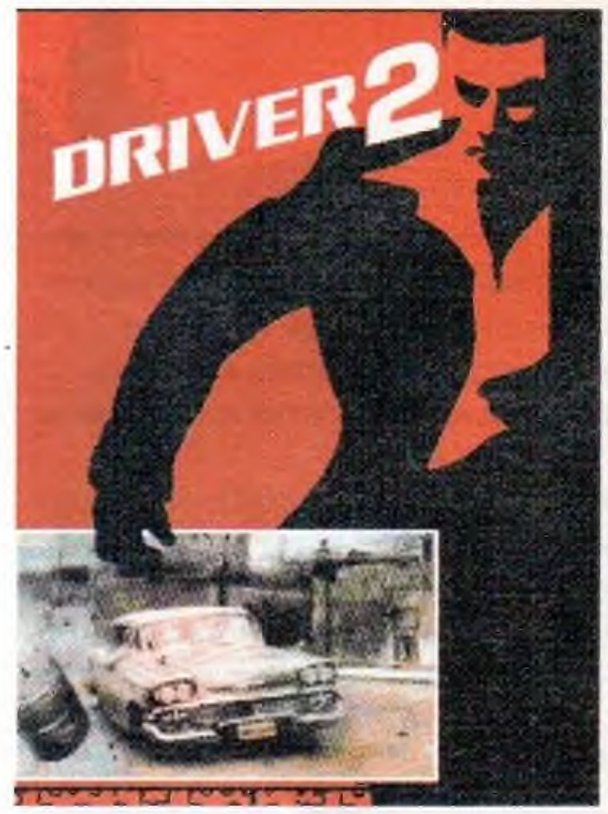
Остается лишь запастись терпением и ожидать релиза игрушки, который намечен на лето 2001 года.

Ждите рассказ о первом онлайновом автосимуляторе в ближайших номерах "Навигатора".

Motocross Madness 2 покажут настоящим байкерам

Серия мотовыставок *International Motocross Shows* начнется в этом году в Сиэтле, известном любителям NBA командой Supersonics. Путешествуя по городам и весям многоликого американского заштатья, она доберется наконец в районе 25 марта сего года до Сент-Луиса, который больше на слуху у поклонников хоккейной команды Blues. А какое отношение это имеет к компьютерным играм? Прямое, доложу я вам. Дело в том, что теперь в павильонах шоу будут располагаться палатки с компьютерными играми на тему мотокросса. Точнее – с одной игрой. Взорам как следует заправившихся пивком байкеров в косухах предстанет последняя совместная разработка *Microsoft* и *Rainbow Studios* – полуаркадный мотосимулятор **Motocross Madness 2**. Удивит ли подлинных мотоциклистов игра, заставит ли сменить реальный руль на виртуальный – вот в чем вопрос.

Driver 2 будет на "Дизеле"



Реклама вещевого брэнда Diesel украсит локации Driver 2

Издатель продолжения очень успешного автобоевика **Driver** *Infogrames* объявили о подписании рекламного контракта с популярной компанией по производству модной одежды *Diesel*.

Теперь герой Тэннер будет одет в "дизельный" прикид. Облачится в стильные вещички и его новый напарник, некто по имени Тобиас, по фамилии Джонс. Темнокожий, стало быть.

Помимо этого, плакаты и рекламные щиты *Diesel* будут мелькать на улицах городов.

Взамен **Driver 2** получит рекламную поддержку от своего нового партнера. В магазинах *Diesel* вы сможете насладиться демо-версией **Driver 2**. Будут соответствующие плакаты и беспрестанно крутящиеся рекламные ролики игрушки. Налицо взаимовыгодное сотрудничество.

Что касается самого проекта, то коренных изменений сюжета и организации игрового процесса не произойдет. Мы все так же (правда, теперь с напарником) будем противостоять преступным элементам. Теперь – мировым. Но в модном прикиде, как настоящие супергерои!

Activision устремляется в ралли!

Маститый издатель сначала положил глаз на лицензию соревнований серии Rally Masters

Activision подписали контракт с конторой *International Media Productions (IMP)*. Эта компания, в общем, ничем особым не прославилась, а заинтересовала *Activision* тем, что владеет правами на такое довольно популярное раллийное соревнование, как *Michelin Race of Champions – Rally Masters*.

Теперь фирма *Activision* располагает эксклюзивной возможностью использования лицензии данного раллийного состязания в любом из своих проектов. А пользоваться тут есть чем.

Лицензия располагает внушительным списком, состоит который из сорока одного реального пилота мирового класса, двадцати одной настоящей раллийной машины, и пяти трасс. Первая игрушка, использующая лицензию *Rally Masters*, ожидается в 2002 году.

А мы в свою очередь напомним вам, что это будет не первое игровое произведение, которое использует указанную лицензию. В 2000 году игроки имели честь лицезреть произведение *Digital Illusions* **Michelin Race of Champions – Rally Masters**...

Faint Screw Beats

Свершилось: Silent Hunter II дошел до состояния бета-версии

А потому среди всего человечества уже попадаются отдельные экземпляры, сумевшие посмотреть своими глазами на это дело.

Общие впечатления выглядят примерно так.

По графике. Да, подводные симуляторы всегда будут на шаг отставать от авиасимов. Но то, что сделано в Silent Hunter II, определенно создает новый уровень для виртуальных подлодок.

С этим утверждением трудно не согласиться. Абсолютно все, что находится снаружи вашей железной старушки, – трехмерное и полигональное. Причем нельзя сказать, что по количеству полигонов нас обделили. Но и внутри субмарины (а нам придется бегать по многим боевым постам) все изображено очень даже неплохо. Если верить скриншотам – а я им верю.

По звуку. И раньше было неплохо, но сейчас стало еще лучше. Плюс возможность занять самому место акустика.

Почему бы и нет? Если авторы взялись достоверно (насчет того, что значит "достоверно", как-нибудь в другой раз; это тема для отдельной статьи) воспроизвести работу с шумопеленгатором, это чего-нибудь да стоит. Тем более что и сами авторы – это вам не кто-нибудь.

По тому, как будет выглядеть кампания. Вот здесь, конечно, возникает не очень хороший моментик. Говорят, что она в SH2 будет по сути своей гораздо ближе к последовательности фиксированных миссий, чем к тому, что было в первом SH. Не говоря уже о той виртуальной войне, которую нам приходилось вести в Aces of the Deep.

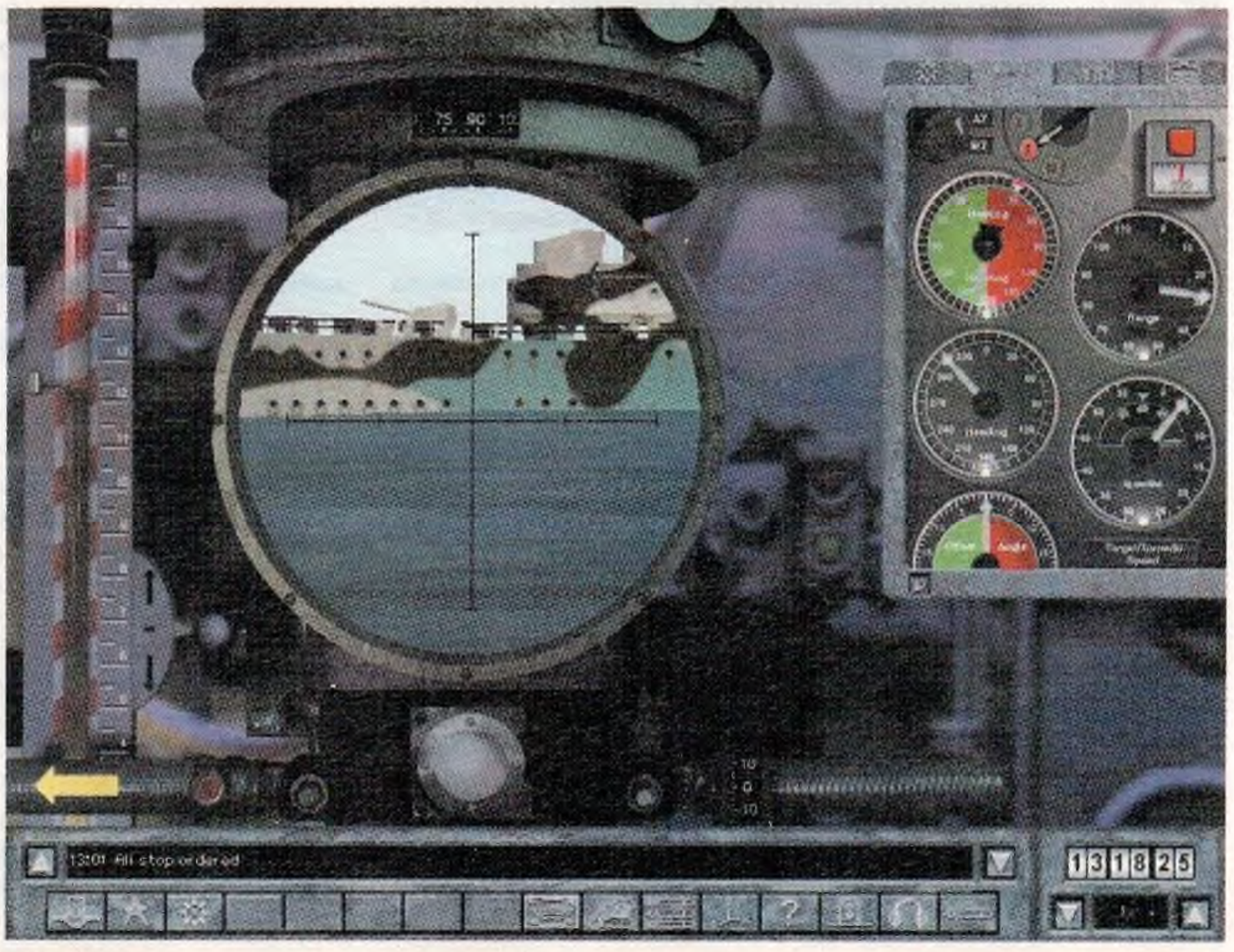
Тут даже и не знаешь, что сказать. С таким подходом можно в два счета разрушить всю атмосферу. Это может понять только тот, у которого в жизни была хотя бы одна Ночь в Токийской Бухте. С другой стороны, все правдоподобно о неизвестном. Пока что не стоит загадывать и делать преждевременные выводы.

Реализм – это сплошная открытая рана. Говорят, что все будет по крайней мере не хуже, чем в первой части, и к этому будет добавлена масса новых и интересных возможностей. Например, выход различных устройств из строя по собственной инициативе. Да и просто большая детальность. Как вам перспектива контроля всех горизонтальных рулей – вместо тупого движения курсорными клавишами, символизирующего "на всплытие" или "на погружение"?

Вот такая получается вещь. Если все пойдет нормально (а в биографии каждой игры рано или поздно наступает момент, когда все идет нормально), то мы увидим Silent Hunter II в апреле нынешнего года.

Ну что ж. До апреля можно и подождать.

Выпуск новостей подготовили
Леонтий Тютелев и Андрей "Хорнет" Ламтюгов



Дмитрий Ваулин aka LEECH

Кондуктор, нажми на тормоза

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

Жанр Железнодорожный симулятор
Издатель Microsoft
Разработчик Kuju Entertainment
Дата выхода Второй квартал 2001года

Самолет, автомобиль и поезд – три самых популярных на сегодняшний день вида транспорта. Если первые два нашли свое достойное место среди симуляторов, то с последним дело обстоит иначе. Уверен, что многие из нас уже задавали себе вопрос: "А чем же поезд хуже?" ...Задавали и, не получив ответа, продолжали играть в гонки и леталки. На самом деле, чем же он хуже?

До недавнего времени считалось, что чем-то. Чем конкретно, не уточнялось. Поезда игнорировались разработчиками, и все тут. Однако со временем отношение к железной дороге изменилось. На страницах "Нави" мы уже сообщали о том, что контора Б. Гейтса взялась за создание Microsoft Train Simulator. И вот мы разжились дополнительной информацией.

Проект предложит нам попрактиковаться в управлении многотонной железякой, развивающей скорость до 100 миль в час. Вам предоставят возможность проехать с грузом бочек по пустынной местности североамериканских каньонов, поучаствовать в гонках по Филадельфии на последней модели Acela (такой "паравоз") или, скажем, покататься на "Восточном Экспрессе" вокруг заснеженных австрийских гор. Вы только представьте, какая мощь окажется у вас в руках! Неужели не заманчиво?

Внутри "бокса", который появится на прилавках в середине следующего года, вы сможете найти девять известных поездов разных эпох и шестьсот миль пути на трех континентах.

Что есть поезд?

Не правы те люди, кто считает, будто управлять поездом плевое дело. Судите сами, американский локомотив Superbow весит в два раза больше обычного экспресса и имеет довольно плотный график движения. Вот и попробуйте удержать этого монстра на рельсах, да еще и прибыть вовремя. Кто-то скажет, экое дело поезд, ездит себе взад-вперед по рельсам. И будет абсолютно прав. Но не стоит забывать, что вы имеете дело не с велосипедом. Например, для того чтобы не проскочить станцию, нужно начинать тормозить примерно за километр до нее. Местность тоже будет не всегда равнинной. Думаете, легко пересечь горный перевал? Сыграют свою роль в усложнении процесса управления "подвижным составом" мосты, горы, ущелья и еще какая-нибудь "дрянь".

Реализм

Одна из наиболее интересных особенностей игры - полностью живая природа. Вы можете путешествовать во время ливня и грозы, тумана и снегопада, или просто по испепеляющей жаре.

На рельсах будут встречаться животные. Учитывая это, напрашивается мысль о скором выходе "Кармагеддона" на трамваях.

Обещают снабдить проект утилитой для создания карт. Можно будет проложить новую железную дорогу, добавить станции, расставить на местности кусты и деревья, а также создать собственный локомотив.

Местность в игре собираются отработать вплоть мельчайших подробностей. Будут использованы снимки со спутника. Это означает, что при переезде из одного пункта в другой, вы не найдете ни одного похожего пейзажа. Утрирую, конечно, но все же.

Чтобы управлять локомотивом, не обязательно находиться в кабине машиниста. Дозволено будет рассматривать поезд под любым углом, "летать" вокруг него, отдаляться и приближаться. Для людей с психическими отклонениями предусмотрена возможность высунуться из окна. Если вы ведете пассажирский состав, вам разрешат ходить по вагонам. Черт возьми, почему не обещают в качестве несомненной "фичи" шотган?!

Любая оплошность в управлении, скорее всего, приведет к крушению поезда. Сцены катастроф будут максимально реалистичными. Вполне очевидно, что большинство геймеров не преминут устроить с десяток зрелищных аварий.

Обещает быть на редкость реалистичным звук. Разработчики уверяют, что записывали звуки каждого поезда в отдельности. Также намечается присутствие эффектов дождя, грома и других природных явлений.

Для безупречной игры понадобится ни много ни мало Pentium-III, но если такового нет, сойдет и второй. Сообщается об отсутствии поддержки Windows NT. Ходят слухи, что MTS сможет работать и без 3D-карты, благодаря новому программному обеспечению от Microsoft, которое позволяет получить хорошую графику и на неускоренной машине.

Хит?

Весьма затруднительно сказать, что мы увидим в итоге. Может, нам представят отличный симулятор, может, просто возможность насладиться красотами природы. Если разработчики сдержат хотя бы половину своих обещаний, получится хит, однозначно! Нехарактерно пожелаем "Микрософт" успехов в этом железнодорожном начинании. Н

▼ MTS, в первую очередь, поражает своей масштабностью. Переезд через Ribblehead Viaduct.

MCRAE ЖИЛ, MCRAE ЖИВ, MCRAE БУДЕТ ЖИТЬ!

Krotello

Colin McRae Rally 2

Жанр *Автосимулятор*
Издатель *Codemasters*
Разработчик *Codemasters*
Требуется P-233MMX, 32Mb RAM, 3D (8Mb)
Рекомендуется P-III 500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)

▲ **Чем не трансляция очередного этапа чемпионата по ралли на TV?**

Do the evolution, baby...
Pearl Jam

Нисколько не совру, если скажу, что те, кто любит ралли, а в особенности те, кто любит rally games на PC, ждали этого релиза давно. Ждали с нетерпением. С надеждой. С надеждой на то, что Colin McRae Rally 2 установит новый стандарт в жанре раллийных симуляторов. На то, что в него будет так же по кайфу (а может и еще круче) играть, как и в первого "Макрея".

Компьютерные автогонщики хотели вновь почувствовать это непередаваемое удовольствие от вождения раллийного автомобиля. Хотели вновь стать единым целым со знаменитыми WRC: Impreza, Evo, Focus... Все они понимали, что именно CMR позволяет сделать это в большей степени, чем любая другая, посвященная славным раллийным соревнованиям, игра.

Как это было...

Настоящие ценители PC-rally продолжали геймиться в CMR и после выхода невероятно красивой Rally Championship 2000 от Magnetic Fields. Сногсшибательная (и пожирающая с огромным аппетитом компьютерные ресурсы) графика RC2000 не могла противостоять совершенной физике "Макрея".

Думаю, никто не станет спорить, что уровень игрового интереса автосимулятора в первую очередь определяется поведением автомобиля, а не графическими изысками, наличием достойной модели повреждений или, скажем, официальной лицензией. Играть в такие шедевры, как Grand Prix 3, STCC 2, TOCA 2, Grand Prix Legends занятно именно потому, что гоночные болиды в вышеуказанных произведениях *едут*, как настоящие, а не *пытаются ехать*, как в Warm Up! или Ford Racing 2001. Многочисленные же аркадные поделки типа Sega Rally 2, V-Rally 2 и иже с ними не могут соперничать с CMR хотя бы по причине своей отдаленности от идеологии ралли.

С выходом все большего количества игр, посвященных автоспорту, народ постепенно осознавал, что хорош McRae, да стар. Но продолжал гонять "Субары" и "Селики" по уже почти наизусть выученным СУ, периодически насилуя себя невыносимо длинными (минут по двадцать) этапами Rally Championship 2000 или безвкусностью, пресностью большинства аркадных "закосов" вроде Rage Rally. Народ ожидал "второго дыхания" от Codemasters. Все просто умоляли: "Ну, блин, скорей же! Надерите всем снова задницу! Дайте нам второго "МакРея"! Plizzz!" Видя столь сильное хотение геймерами всего мира CMR2, разработчики не имели права ударить в грязь лицом и подсунуть недостойный играния отстой. Они и не подсунули...

... И вот она перед вами [нами]

Сразу хочу сказать, что революции не произошло. McRae лишь повзрослел и обновился, оставшись при этом стопроцентно узнаваемым. Эволюция, господа. Но в лучших традициях. Можно с уверенностью сказать, что игра удалась, и все будут рубиться в нее вплоть до выхода (я надеюсь) CMR3. Но... И на солнце бывают пятна.

The game is not licensed by FIA – вот, что сразу бросается в глаза. Это говорит о том, что все гонщики в данном продукте вымышленные (за исключением "великого и ужасного" Колина МакРея). Это, несомненно, не есть good. Гораздо круче было бы видеть в соперниках Мяккинена или Ариоля, чем некоего Васю Растудыкина. То же касается раллийных трасс: и они не реальные. Но это, по правде говоря, никак не сказывается на удовольствии от прохождения треков. Все СУ просто великолепны. Лишь единожды проехавшись по каждому из них, вы уже никогда не забудете запутаннейшие грязевые проселки Великобритании, асфальт Италии (своим обилием крутых поворотов и hairpin'ов Гран При Италии явно косит под Корсику) и стремительность австралийского гравия.

Компенсация

Чем компенсируются маленькие недостатки игры? К примеру, чудным и довольно оригинальным "междумордием". Интерфейс – образец простоты и лаконичности. Благодаря чему весьма удобен. Все строго и понятно, как у механиков профессиональной гоночной команды. Настройки (как игровые, так и собственно автомобиля) доступны и ясны.

▼ **Не спать!!!**

▲ **McRae&Grist. Собственными персонами :)**

Кстати, к тем настройкам машин, которые пришли из прошлой игры, прибавилось еще несколько. Например, теперь вы сможете самостоятельно распределить крутящий момент по осям, то есть сделать авто с выраженным передне- или заднеприводным характером. Это реально работает и бывает полезно. Также можно варьировать величину тормозного усилия.

Repair в новом произведении проводится более детально. Если в первом CMR игроку достаточно было просто отремонтировать подвеску или двигатель, то здесь придется "размениваться по таким мелочам", как турбонаддув, дифференциал или даже ШРУСы. А чтобы между этапами поменять "слики" на колеса для гравийных покрытий, изменить передаточные отношения трансмиссии или жесткость подвески, нужно "украсть" часть времени из тех шестидесяти межэтапных минут, которые отводятся на ремонт. Впрочем, многое из этого мы видели в RC2000. Там, кстати, те или иные поломки оказывали реальное воздействие на поведение болида. А в CMR2, как и в первой части, модель повреждений носит в основном визуальный характер.

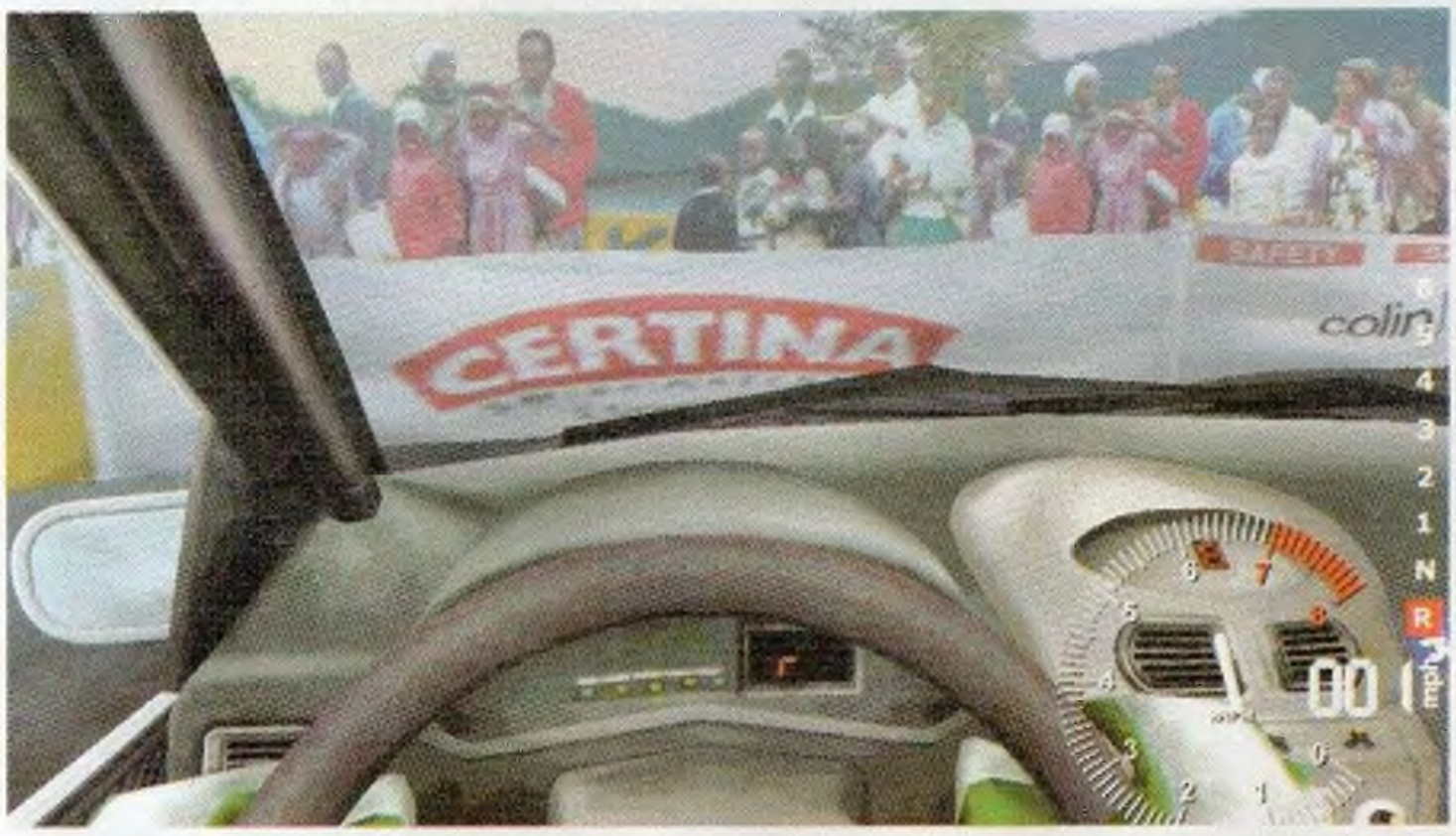
В плане графики и звука – тоже значимые подвижки. Наиболее ощутимо похорошели модели автомобилей. Красивые, черти! И гонщик со штурманом "нарядные", и панели приборов у всех машин разные и узнаваемые, и пейзажи в стеклах отражаются. Хотя... пейзажи-то порой и выводят из себя. Откровенная спрайтовость деревьев, например, и дрянные кустики, совершенно плоские, похожие на перегородки из папье-маше, – все это попахивает вчерашним днем. Кстати, сквозь эти самые кустарники с легкостью продираются неаккуратные драйверюги. А вот через деревья пробраться нелегко, точнее, просто невозможно. Это, в общем, логично. А как прикажете понимать, что моя машина чуть не рассыпалась на запчасти, столкнувшись с обычным дорожным знаком?! Впрочем, к графике это непосредственного отношения не имеет. Да и ладно.

В итоге получим... а точнее, не получим красот RC2000, хотя, конечно же, современно, на уровне, но средне. Впрочем, проблески все же случаются. К примеру, Греция выдает такой чумовой закат с динамическим освещением на предпоследнем СУ, что падаешь в диком восторге со стула.

Что искренне и от души радует, так это повторы. Просто супер!

Звук стал реально круче. У каждой машины original sound. По-своему рычит мотор, "отрыгивает" пламенем "глушак", свистит турбина. Прибавьте к этому отменно исполненный визг и шорох покрышек (слушать, именно слушать, авто, проходящее hairpin на асфальте, готов бесконечно), плюс дорога, плюс все остальные звуки. Получаем "райское наслаждение".

▼ **"Здравствуйте, миролюбивые народы Африки!"**



Рулит!

Ну что, уважаемый читатель? Вы еще не испытываете чувства разочарования от игры? И правильно делаете. Ведь наряду со своими недостатками CMR2 обладает одним достоинством, которое затмевает собой любые, даже более существенные огрехи. Да-да... Вы совершенно правы. Я хочу сказать именно об ЭТОМ – о непередаваемом удовольствии, которое доставляет процесс УПРАВЛЕНИЯ автомобилем от Codemasters! Это просто... зашибись! Словами передать трудно – нужно самому оказаться за виртуальным рулем одного из предложенных в игре авто (пусть их стало меньше, но один Peugeot 206 WRC стоит ликвидированных Skoda Felicia, VW Golf & Seat Ibiza вместе взятых).

Reckless Driver: У вас когда-нибудь тряслись руки? А голос дрожал? А слабость в ногах ощущалась? Нет? Плохо... Не пугайтесь, уважаемые. Речь идет не о симптомах страшного заболевания. Речь идет о результате прохождения одного из самых хитрющих асфальтовых СУ. Естественно, в Colin McRae Rally 2. Долго распространяться об игре не буду – сэр Кротелло все поведал. От себя лишь добавлю, что CMR 2 – самый динамичный автосимулятор в мире. И точка, знаете ли!

▲ **Ну что сказать? Красиво...**

CMR2 позволяет вам слиться воедино с машиной, прочувствовать ее до каждой шестеренки в коробке передач, до каждого ламеля шины. Едете по гравийному СУ – мягкие, растянутые во времени заносы, плавные сносы. Если под колесами асфальт – будьте готовы к резким срывам в скольжение, глубоким и быстрым заносам. Можно одновременно действовать и газом, и тормозом, как и делают настоящие "колины макреи". Поможет и вовремя дернутый "ручничок". А возможность опережающих действий рулем просто поражает! Ездить стало потруднее, чем в первом Colin McRae Rally, но и интереснее. И без того обворожительная "физика" оригинала эволюционировала, стала еще естественнее и ближе к реальности. А разве не это главная цель любого симулятора?

Adrenalin Starts To Flow...

Да, адреналина CMR2 дарит море. Если кто еще не догнал, то хватит читать! Хватай деньги и дуй на Mitino-bazar или к ближайшей сидюковой палатке! Must have! For all!! Однозначно!!!

Игровой интерес : 9	Графика : 8	Звук и музыка : 9	Управление : 9	Ценность для жанра : 7	**Рейтинг : 8,7**
Время освоения:30 минут	Сложность: средняя	Знание английского: не требуется			

Turn-based arcade racing!

САМОГОНКИ

Дмитрий Ваулин aka LEECH

Жанр *Аркадные/походовые гонки*
Издатель *1C*
Разработчик *K-D Lab*
Дата выхода *Март 2001 года*

Сегодня мы поговорим не просто об очередной аркадной автогонке. Речь пойдет об очень интересном и необычном отечественном проекте под многообещающим названием "СамоГонки". Сия игра - детище Калининградской команды K-D Lab, которая в свое время прославилась благодаря тем самым "Вангерам"...

Издателем "СамоГонок" является еще одна небезызвестная российская компания – 1С. Такой тандем специалистов, без сомнения, способен поставлять на рынок игры мирового масштаба. Ка-Давры, как любовно называют работников K-D Lab, не держали сведения относительно готовящейся игры в абсолютной секретности. Напротив, в сети даже открыт сайт, посвященный "СамоГонкам", на котором любой желающий сможет обнаружить тонны информации и горы скриншотов. Но этого, безусловно, мало, чтобы иметь более-менее определенное представление о готовящейся игре. И вот, буквально на днях, к нам в лапы попала демо-версия этой, как выяснилось позже, великолепной аркады. Жадно "распотрошив" ее, хочу поведать вам нижеследующее.

Немного истории

Давным-давно во Вселенной существовала система планеток, населенных счастливыми и умиротворенными существами. Связь между планетками осуществлялась посредствам порталов. И ничто не предвещало беды, как вдруг на систему напал негодяй по кличке "Злой Маг". Он заколдовал часть жителей, превратив их в Боссов, охраняющих вход в порталы. Оставшееся население Маг сделал Наездниками, снабдив деталями-заклинаниями. На вашу тяжкую долю выпадает миссия освобождения народа из-под гнета колдуна, путем "расколдовывания" (ух, слово-то какое!) Боссов. Но вначале нужно выиграть соревнования у ваших товарищей по несчастью, дабы открыть вход в порталы.

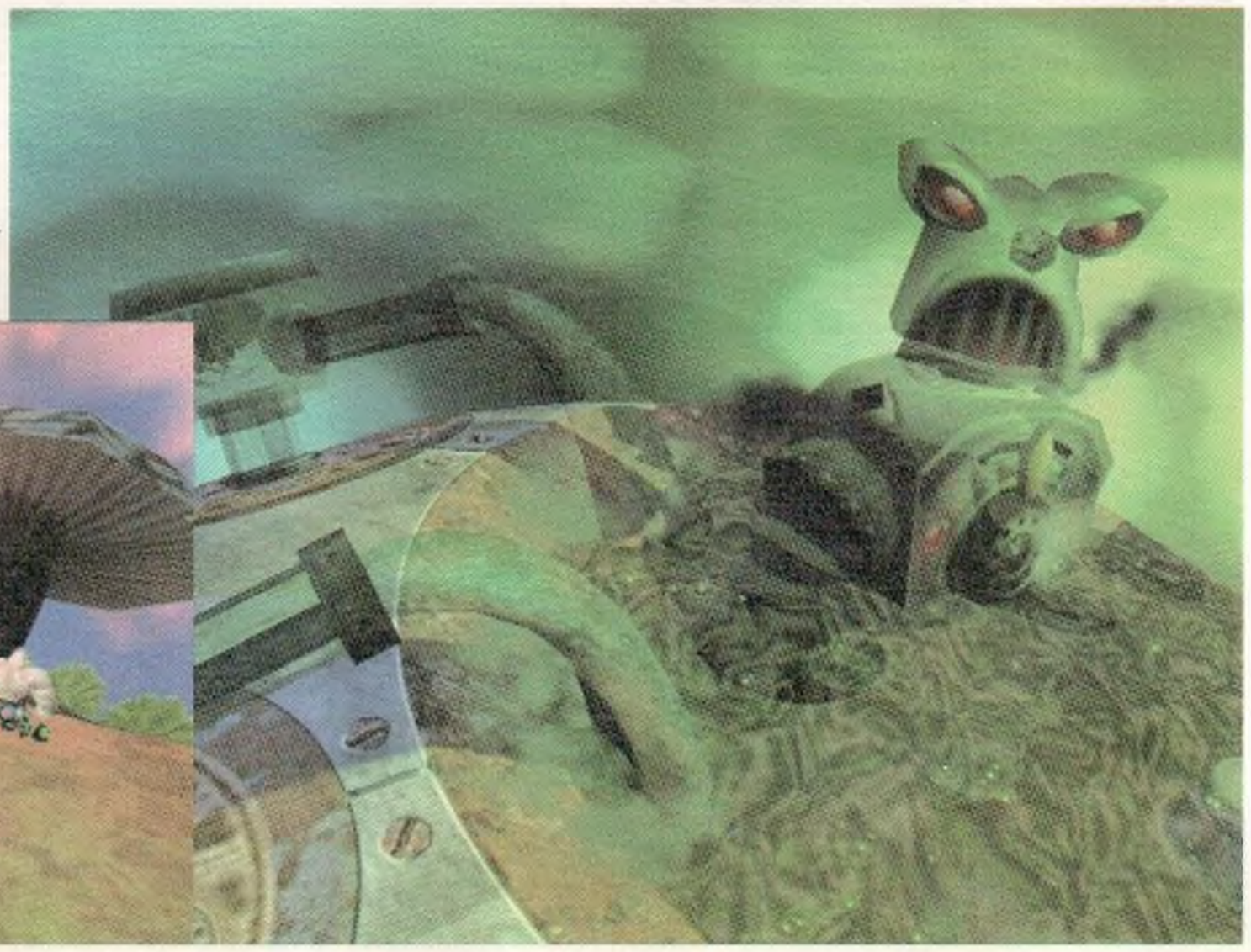
Буратино, Чебурашка и друзья

Игра начинается на некой Богом забытой планете – месте довольно сумрачном и странноватом. Сюда разработчики умудрились впихнуть и "магазин" для покупки деталей, и место для выбора Наездника, и входы в миры, и собаку-помощника, и даже собственную рекламу!

Наездники имеют вид добродушный и малость глуповатый. Кроме внешности, они различаются характеристиками: скоростью, маневренностью, маной, энергией и весом. Машина, на которой вам предстоит путешествовать по мирам, отнюдь не представлена в виде неделимого целого. Она состоит, помимо Наездника, из четырех колес и носовой части. Каждая деталь уникальна и обладает заклинанием, которое может использоваться вами во время заезда. По ходу нам щедро разрешено менять детали, тем самым обновляя свой волшебный "гардероб". В "СамоГонках" обещают представить десятки тысяч комбинаций этих как-бы-автомобилей. После длительной работы с калькулятором я так и не понял, как создателям удалось прийти к столь впечатляющему показателю...

Заклинания довольно забавные: это может быть клоун, превращающий противника в мячик, помидор-бомба, шаровая молния, огонь, возможность парить над поверхностью планеты и многое, многое другое. О полном уничтожении соперника не может идти и речи. Максимум – от него отвалятся колеса, а вместе с ними уйдут и драгоценные секунды на восстановление. Но, вполне возможно, что в полной версии появятся средства тотальной аннигиляции ворогов.

Миры сгруппированы в ряды – по пять. В общей сложности выходит порядка 30 треков. Цифра для любой гоночной игры внушительная. Целью прохождения трассы является получение Заклинания.



▼ Идет зачистка местности. Даже гриб вырос, правда, не ядерный

Это можно сделать двумя способами. Первое – выиграть гонку, второе – купить...

Экономическая система довольно проста. Вам надо всего лишь собрать как можно больше бутылочек, которые находятся рядом с чекпойнтами. Именно на эти бутылки вы и приобретаете нужную вам магическую деталь (вот, это, я понимаю, русская игра, показывает настоящую жизнь отечественной глубинки, где все покупается за "поллитру"!).

Помимо сосудов с огненной водой на дорогах "СамоГонок" игрок обнаружит много разной разности. Например, на трассах будут располагаться человечки с плюсиками, которые призваны облегчить вам жизнь непосредственно во время гонки. В частности красный плюсик повышает скорость, зеленый – энергию, синий – ману.

Походовая аркада?

Так уж исторически сложилось, что аркады принято делать исключительно в реальном времени. Никому и никогда не приходила в голову идея подвергнуть сомнению это правило. Но калининградские разработчики тем и отличаются от массы себе подобных, что предпочитают смотреть на вещи не обычным взглядом, а как-то по-своему. Особенно. И вот к чему это в нашем случае привело...

Запустив демо-версию, немного посмеявшись над названием, а также над горе-наездниками, я все-таки решил прокатиться. И каково было мое удивление, когда мне предложили выбрать между real-time mode и turn-based mode. Оправившись от удивления, поднявшись с пола, отряхнувшись и во второй раз не поверив своим глазам, я решил продолжить. Итак, turn-based arcade racing. Неужто, и вправду революция?

На экране появилась карта трассы, где мне требовалось расставить контрольные точки, по которым будет двигаться мой ездок, а также привязать к ним моменты активации заклинаний. С недоверием предложение было принято. В первый раз получилось, мягко говоря, не очень хорошо: мой гонщик постоянно куда-то сваливался, врезался в стены, применял заклинания совершенно не к месту, а что самое интересное, случайно проскочив мимо проставленной контрольной точки, непременно возвращался. Однако, привыкнув к хитрой системе, я начал прогрессировать на глазах, постепенно улучшая результаты... От выводов пока воздержусь, подождем релиза. Но даже на уровне демо-версии этот революционный режим выглядит весьма многообещающе.

Красиво, удобно, но не звучит

"СамоГонки" будут исполнены в типичном для аркад стиле: веселенькие цвета, комичные формы всего сущего и так далее. При разработке игры КаДавры используют собственную технологию создания игровой среды. В результате игроки получат анимированные объекты, трехмерное освещение, отражение в реальном времени, прозрачность, сложные ландшафты и прочие графические штучки.

Абсолютно новыми, с точки зрения 3D-моделирования, станут трассы. Как уже было сказано выше, они будут проложены на совсем маленьких планетках, то есть практически на поверхности шаров. В первый раз немного озадачивает одна вещь: двигаясь по прямой и никуда не сворачивая, можно внезапно очутиться в том же месте, откуда вы начинали свой путь. Конечно, человеку, живущему в почти нормальных условиях, придерживающемуся законов физики, это кажется по меньшей мере странным. Хотя, что ж тут странного, мы ведь с вами тоже живем на шаре, однако не на таком маленьком. Ну, а если говорить серьезно, в пылу борьбы на это не обращаешь особого внимания. Единственное, слегка кружится голова.

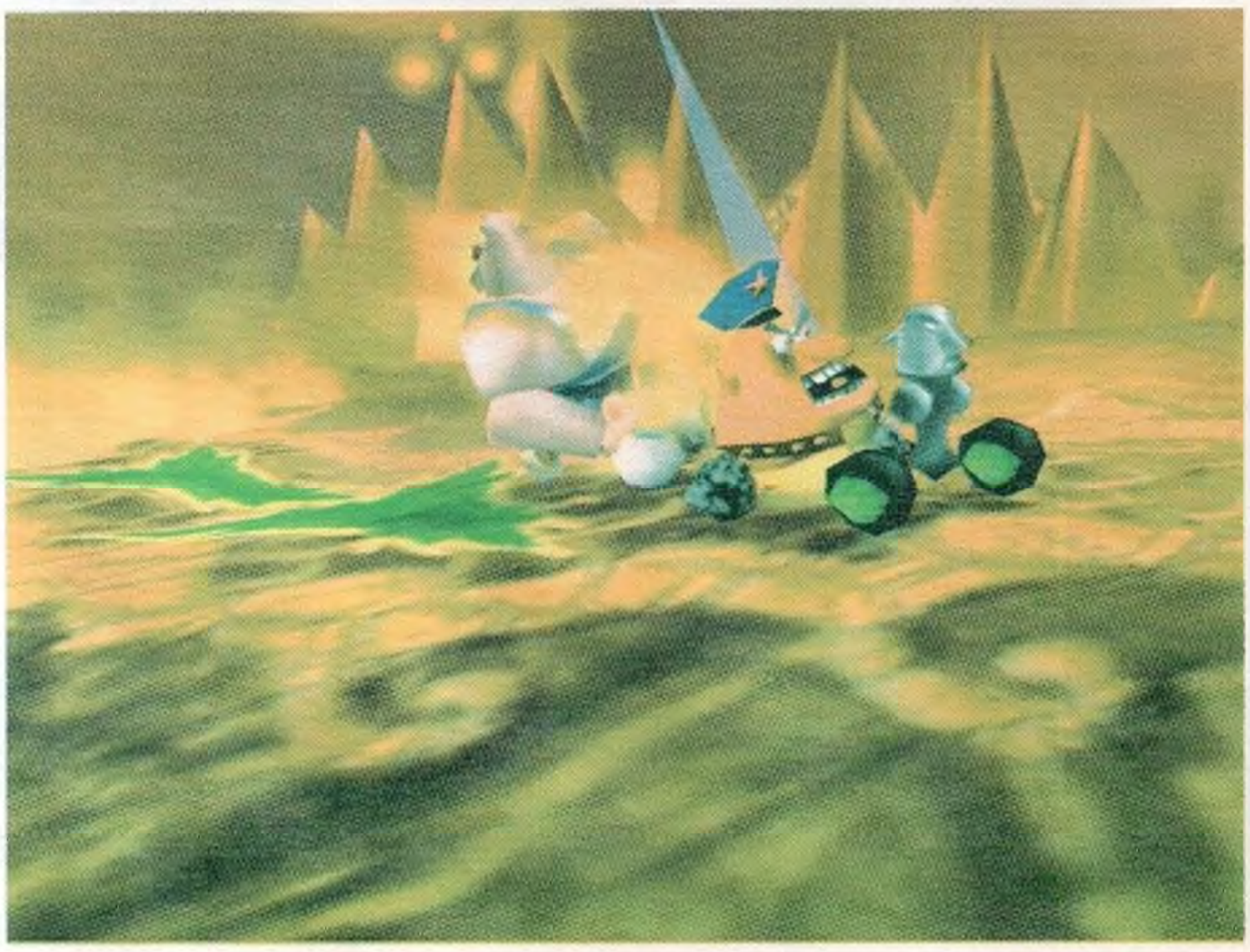
Reckless Driver: Ну, блин, ядрить, зашибись, етить твою налево! Уже сегодня слюни текут, чесслово. Ну, Кадавры, ну, молодцы! Такого всегда напридумывают. В общем, ждем релиза и надеемся не разочароваться

Музыка...ох уж эта музыка. КаДавры писали ее собственноручно. Не знаю, может, в ней сокрыт какой-то глубинный смысл, но лично мне она показалась отчасти примитивной. На уровне демо-версии музыкальное сопровождение звучит несколько невзрачно и, определенно, не дотягивает до мирового уровня, даже если сделать скидку на жанр. Но надеюсь, разработчики еще успеют изменить что-то в лучшую сторону к релизу. Звук же стандартный, как и в большинстве аркад: бульканье, дзыньканье, хлопанье и все в этом роде.

Прогнозы

Напоследок подытожим вышесказанное. Надо полагать, нас ждет красочная, сбалансированная и динамичная аркада. Вместе с тем, она будет довольно оригинальной и самобытной. В игрушке будет присутствовать масса свежих идей, таких как походовый режим или необычное построение трасс. Из дополнительных особенностей "СамоГонок" хочется выделить возможность игры по электронной почте (вот уж интересно – в аркадную гонку и по "мылу"!). Пока, конечно, рано делать какие-либо выводы, что выйдет на самом деле покажет время. Будем надеяться, что мы получим действительно качественный продукт, и патриотизм заиграет в наших жилах.

▼ Носатый помидор в фуражке на переднем плане олицетворяет собой символ игры



Леонтий Тютелев

СУПРОБ НЕ ДОЛЖЕН УЦЕЛЕТЬ

SNO-CROSS EXTREME

Жанр Симулятор снегохода
Издатель IQ Media
Разработчик Unique Development Studios
Требуется Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D

Замечено, что игры свежей тематики имеют свойство выходить "пачками". Так было в позапрошлом году с мотоциклами и осенью прошлого с внедорожниками. На рубеже столетий ситуация повторилась с симуляторами снегоходов: сразу вслед за появлением "Снежного шторма" от компании Амбер в свет вышел Sno-Cross Extreme – прямой и единственный пока конкурент отечественному проекту.

С одной стороны, жаль, конечно, что виртуальные снегоходы не появились примерно в одно и то же время. В таком случае представилась бы возможность свести проекты в очном поединке. А с другой... "Снежный шторм" вряд ли получил бы столь высокую оценку, если бы попал к нам параллельно со Sno-Cross Extreme и уж, тем более, позже него.

Money for nothing, снегоходы for free

Начнем, пожалуй, с того, что Sno-Cross Extreme – лицензированный проект. Не полностью, но все же. Лучшие снегоходы от японской фирмы Yamaha в вашем, немножко ограниченном, распоряжении. В остальном – чистой воды вымысел, но вымысел качественный. Много действительно разнообразных трасс с невероятными поворотами, связками-развязками, тоннелями, трамплинами, достаточно умные соперники, возрастающие по уровню сложности чемпионаты. Впрочем, я забегаю вперед.

Поначалу вас допустят к слабейшему первенству. Тут снегоходы не столь мощные и тяжелые, как у профессиональных гонщиков, зато вполне резвые и очень маневренные. Трассы тоже доступны не все сразу – всего три штуки. Но для разминки хватает.

Несмотря на то, что по ходу первенства вы победами (да и поражениями тоже) зарабатываете себе деньги, выбрать машину для соревнований вам позволят абсолютно бесплатно. Не смейтесь, взять тоже.

Снегоходы отличаются не только цветом. Опытным путем удалось установить, что указанные в перечне технических данных характеристики самым непосредственным образом влияют на поведение того или иного агрегата. Особенно ощутимы различия в весе и динамике. Для начала советую вам остановить свой выбор на более легких моделях.

Заработанные по ходу дела суммы нужно тратить на усовершенствование вашего "аппарата". Благодаря дотошным разработчикам игрок может проапгрейдить двигатель, ведущие лыжи, заднюю подвеску и некоторые другие элементы снегохода. На высоких уровнях сложности это является весьма неплохим подспорьем на пути к победе. Тем же, кто привык проходить игру быстро и без напряга в режиме Easy, можно спокойно порекомендовать "забить" на систему усовершенствований.

А вот такой я загадочный

Наверняка, у читателя после ознакомления с предыдущими абзацами сложилось впечатление, что мы имеем дело с самым настоящим симулятором. Признаюсь, пока я шастал по менюшкам, изучая игровые возможности, на ум приходили такие же мысли. Игрушка никак не хотела показывать свое истинное аркадное лицо. Однако, как только начался первый Гран При, все стало предельно ясно. И даже обнаруженная чуть позже модель повреждений снегохода не позволила записать Sno-Cross Extreme в симуляторы.

Лозунг игрового процесса – непрерывное движение и борьба с оппонентами. Этому не должны препятствовать ни алгоритм повреждений,

▼ Лихо, не правда ли?

▼ Главное – сохранить фару!

▲ А иногда и по асфальту!

▲ Мурманск характеризуется снующими туда-сюда истребителями

ни модель столкновений, ни, тем более, управление. Их прямая и единственная обязанность – помогать игроку получать максимум удовольствия от общения с игрой. Что они прекрасно и делают.

Управление машиной несложное. Никакой задумчивости и тугости, которой мы досыта наелись в "Снежном шторме", тут нет. Машинка охотно заныривает в повороты, постоянно радуя нас простецкими заносами гусеницы. Практически на любой скорости вы можете делать все, что вам заблагорассудится. На тормоз жать противопоказано. И это несмотря на то, что дороги в игре, как уже было сказано выше, хитры и запутанны. Произведение и тут является антиподом "Снежного шторма": прямые длинные отрезки можно пересчитать по пальцам одной руки – трассы состоят из поворотов, сужений, развилок. Некоторые даже пролегают по улицам городов. На прохождение круга уходит максимум минута с небольшим. Количество кругов устанавливается игроком. По умолчанию – три, и гонка пролетает в мгновение ока.

Модель повреждений существенным образом влияет на ситуацию только ночью. Вся она, в общем-то, сводится к тому, что в один прекрасный момент, не выдержав ударов о разнообразные объекты и машины соперников, отваливается передняя пластиковая часть кузова, бесстыдно обнажая внутренности машины. Ночью с горечью осознаешь, что вместе с облицовкой отправляется на заслуженный отдых единственная фара. Становится слишком темно. Но совсем не страшно. Настигающие соперники светят нам вослед.

Столкновения в большинстве случаев проходят безболезненно. Ударился, чуть-чуть занесло, выправил руль, и понесся дальше. Гораздо реже случаются перевороты. В таких ситуациях гонщик сразу куда-то улетает, давая шанс полюбоваться седлом снегохода.

***Reckless Driver:** В принципе, с позицией автора данной рецензии, этим, как его, Тютелевым, можно согласиться. Заграничная игра сильнее нашенской. Неудивительно, ядрить. У них-то российского рынка нет, надо на свой, заграничный, рассчитывать, где конкуренция ой как высока. Поэтому-то и получился "западный" снегоход сильнее "восточного". Надо думать, что и сотрудничество с "Ямахой" наложило на качество игрухи соответствующий отпечаток.*

Строительство

Необходимо будет еще раз вернуться к теме трасс. Во-первых, чтобы отметить их красоту и нарядность (впрочем, таких величественных гор, как в "Снежном Шторме", боюсь, нам нигде уже не увидеть). Во-вторых, чтобы с радостью отметить наличие трека в России, пролегает который по какому-то подобию "строгой" военной базы в Мурманске (hi, noise). Уже на старте участников соревнований запугивают быстрым истребителем. В-третьих, собственно, то ради чего затевалось повторное возвращение к теме – редактор трасс.

Вещь эта в последнее время все реже и реже поставляется в комплекте с играми. Разработчики, кажется, и сами уже не верят в то, что их произведения проживут на винчестерах игроков больше недели. А тут поверили.

Редактор предельно прост в управлении. Освоить его можно за пять минут, а затем заняться построением своих собственных шедевров. Совсем, надо заметить, нелишняя опция.

Все в норме

Для дебюта игра оформлена просто превосходно. Это касается и графики, и звука, и оригинального интерфейса.

Заставка радует нас модной композицией от Antiloop и эффектными прыжками реальных гонщиков. Интерфейс заставляет искривить голову. Дело в том, что строка меню ползает по периметру экрана в правой его части.

Графика почти не вызывает нареканий. На месте освещение, отличные текстуры и тщательно детализированный гонщик на снегоходе, который натурально двигается. Engine хорошо оптимизирован. Даже на высоких разрешениях он выдает приличный FPS. Не понравились две вещи. Первое – эффект снежной пыли, который выглядит совсем не как настоящая. Второе – освещение дороги ночью. Фара снегохода дает слишком широкую площадь освещения, что выглядит абсолютно нереалистично.

За и против

Пришло время подвести итоги и определить лучший на сегодня "симулятор" (так как обе игры – аркады) гонок на снегоходах. Как ни печально это звучит для нас, российских игроков, но отечественный проект "Снежный шторм" проигрывает конкуренту по всем статьям, за исключением, разве что графики.

Sno-Cross Extreme предлагает динамичный геймплей, постоянную борьбу с несколькими оппонентами, разнообразные трассы, реальные снегоходы, призовые деньги и возможность апгрейда машины, редактор трасс. Да и воспринимается игрушка как более законченный, продуманный, глубокий по содержанию продукт. К сожалению, противопоставить этому внушительному списку Snow Storm не может ничего, кроме длинных и пустынных, но живописных трасс да игрового процесса, который очень скоро начинает напоминать экскурсию.

Н

Игровой интерес : 7	Графика : 8	Звук и музыка : 8	Управление : 7	Ценность для жанра : 7	**Рейтинг : 7,4**
Время освоения: до 30 минут	**Сложность: средняя**	**Знание английского: не обязательно**			

Леонтий Тютелев

Почетное второе место

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Жанр Автосимулятор
Издатель EA Sports
Разработчик EA Sports
Требуется Pentium 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется Pentium-II 466, 96 Mb RAM, 3D

Это была изученная до мельчайших подробностей трасса в Австралии. Традиционно – отключенные опции помощи управления и максимальный реализм поведения болида. Однако что-то было не так, что-то изменилось... Уже потом пришло понимание того, что формулистические симуляторы вышли на качественно новый уровень реализма.

Я вспоминаю лучшего из старых. F1 Racing Simulation. Самый сильный имитатор Формулы 1 конца девяностых. Игра, с которой сравнивались все новые творения до выхода GP3. Тогда у меня была клавиатура вместо руля, но точность физической модели сомнений не вызывала. Я ей восторгался. Ездить было хоть и непросто, но вполне возможно даже с цифровым контроллером. А теперь...

А теперь, после выхода GP3, границы жанра резко сузились. Посторонних тут нет. Есть только GP3 и проекты дерзающих EA Sports. Без руля здесь делать больше нечего (и не говорите мне, что можно хорошо играть на клавиатуре или ином примитивном контроллере, – вы просто не пробовали руль), а старый король, F1 Racing Simulation, выглядит, без преувеличений, аркадно.

Можно абсолютно однозначно констатировать факт свершения локальной революции и установления нового платинового стандарта симуляторов Ф1. GP3 рулит, и рулит совершенно заслуженно. А EA Sports, как уж было сказано, дерзают. И у них, надо заметить, хорошо получается!

Переоценка

Перечень опций обширен, но в то же время вполне стандартен. Это игровые настройки, такие как регулировка интеллекта соперников, уровня агрессивности их действий. Возможность включения/отключения повреждений болида, вспомогательных систем управления машиной (автоподтормаживание, антиспин и так далее). Установка продолжительности гонки. Вы можете создать своего пилота и выбрать команду... В общем, подготовительные процедуры наверняка отнимут у игрока несколько минут игрового времени.

И вот вы во всеоружии готовы начать чемпионат. В душе непременно надеетесь покорить местных болельщиков качественным вождением, обосновывая столь радужные перспективы тем, что F1 2000 намного проще GP3, а так как рассматриваемая игра является прямым потомком предыдущего творения EA Sports, то...

В общем, все это самое настоящее заблуждение, переоценка сил собственных и недооценка потенциала F1 Championship Season 2000. Оставьте мечты о чемпионском титуле до лучших времен и, упав с небес на землю, отправляйтесь в режим "драйверской школы". Думаю, там вы узнаете много нового и о своих водительских качествах, и о степени реалистичности проекта.

Школа водительского мастерства

Несколько трасс и ряд заданий для каждого трека. Любая мини-миссия подразумевает прохождение определенного участка трассы на время. По итогам задания вы получаете золотую, серебряную или бронзовую медальку и переходите к следующему испытанию.

Каждый тест предваряет показательный заезд на пассажирском месте за пилотом в двухместном болиде Arrows (кстати, в "доводке" проекта, помимо этих самых "Стрел" принимали участие также и люди из Benetton). Наблюдая за тем, как гонщик мастерски оттормаживается перед поворотами на грани блокировки колес, своевременно подтыкает низшие передачи и плавно ускоряется на выходе из виража, можно подумать, что и у нас все получится столь же гладко и профессионально... Снова заблуждение.

И вот он, первый тест... Нашли тоже, что предложить – разгон с места на время! Да пара пустяков! Вот я сейчас...

Через десять минут после того, как вы несколько раз эффектно исполните спин с места с ударом об отбойник и в лучшем случае покажете время на секунду хуже "бронзового", наступит протрезвление и небольшой шок. Тут самое время прерваться и обратиться к настройкам игрового контроллера.

Знакомьтесь, ваш руль!

Если в ранних "формулах" от EA Sports игрок мог не утруждать себя настройкой рулевой установки, то тут придется попотеть, дабы найти опти-

▼ **Угадайте, кто это?**

мальную конфигурацию. Игра во всем стремится походить на GP3. И это хорошо.

Лично я "мучил" свой руль в течение довольно долгого времени, перепробовав пару десятков вариантов настройки. Тут надо умело орудовать параметром dead zone и тщательно подобрать для себя значение speed sensitivity. Особое внимание стоит уделить работе педалей. Важно понять, когда начинает схватывать тормоз (дабы избежать блокировки колес), когда оживает газ (чтобы плавно выкручивать мотор с низших оборотов, избегая пробуксовки). Неплохо помогает то, что игра предлагает набор настроек для каждой оси контроллера. Это позволяет-таки найти общий язык с собственным рулем. В общем, довольно нудный и кропотливый процесс вырисовывается. Но провести его жизненно необходимо. Хорошо хоть, что быстрый интерфейс позволяет метаться между менюшками с бешеной скоростью, а небольшая заминка происходит только при загрузке трассы.

И еще один советик. Настройки лучше опробовать не в free drive, а именно в "школе", так как разнообразие тамошних заданий тотчас продемонстрирует вам все скрытые слабости проведенной работы. Но вернемся на трассу.

Еще раз в школе

Теперь легче. Вы можете прогнозировать отклик педалей, и, как следствие, разгоняетесь быстро и эффективно.

Дают следующее задание. Это тест на реакцию. Подобные упражнения применяются практически во всех школах повышения водительского мастерства. Ученик разгоняется до определенной скорости по отмеченному конусами коридору и подлетает к импровизированной развилке. Над каждым из трех ответвлений – светофор. Не сбавляя скорости, нужно вовремя свернуть (либо проехать прямо) туда, где загорится зеленый сигнал. Очень напряженный тест. Иногда приходится рассчитывать на случай. Однако тут немаловажную роль играет не только ваша реакция, но и то, как вы управляете машиной. Надо уметь держать заданную скорость и в самый последний момент резким, но очень точным движением руля направить болид в нужную сторону, не коснувшись вешек, которые всегда оказываются слишком близко. Как бьется во время этого теста сердце!

Дальше будет легче. В итоге вам дадут пролететь быстрый круг по трассе. Но только для того, чтобы вы смогли понять – освоены азы. Промчавшись на грани нервного срыва по треку на пределе своих возможностей, игрок отдаст золотому результату более пяти (!) секунд. Неограниченный простор для совершенствования.

Учиться управлять болидом в игре можно на протяжении долгих часов. Зато как приятно потом показать в квалификации достойное время и взять в гонке очки!

▲ **Монако и все такое...**

Et cetera

Несмотря на все вышеописанное, поставить F1 Championship Season 2000 с Grand Prix 3 в один ряд нельзя. Проект EA Sports все же грубее произведения Microprose, которое более тонко передает абсолютно все аспекты соревнований Ф1.

Главная фишка игры – отлично сделанная, продуманная водительская школа. F1 Championship Season 2000 можно купить только из-за нее

Проверка сил

Я тусовался в гоночной школе несколько дней. С удивлением осознал, что это режим не только полезен как учебное пособие, но и весьма азартен. Вы с трудом оторветесь от какого-нибудь неподатливого поворота!

В итоге решено было начать первенство. Кое-какая уверенность в своих силах появилась. Нужно было испытать себя в действии. Во время проведения чемпионата обнаружилась очень интересная находка авторов. Все типы заездов проводятся в реальном времени, которое отсчитывается в нижнем углу экрана. Как в менеджере. Час на тренировку, час на квалификацию. Остановить время нельзя. Его можно только "промотать".

Что можно сказать о силе соперников? Если вы полностью прошли школу с бронзовыми показателями, то вам хватит и 90 процентов уровня интеллекта оппонентов. Если с серебряным, смело выставляйте 100. Владельцы золотой медали (я примерно представляю себе, как надо для этого потрудиться) могут дерзнуть, поставив 120 процентов. Соответственно, можно менять как угодно число кругов, количество соперников и уровень повреждений. Для тех, кто не силен в настройках болида, предлагается ряд стандартных "сетапов".

В принципе, игровой интерес тут зависит исключительно от вашего умения водить машину и выставленной силы соперников. Поэтому общих выводов не будет. Не тот случай. Но лично мне очень понравилось.

А вот в плане графики игра кое в чем обходит своего чересчур реалистичного и, как следствие, менее выразительного конкурента. Творение американцев выглядит симпатичнее. И бегает шустрее. А звук лучше в Grand Prix 3. Это однозначно.

▲ **Ну, в GP3 отражения куда реалистичнее были...**

Вывод из всего сказанного будет таким. Перед тем как начать чемпионат в F1 Championship Season 2000, вы должны пройти школу и как следует настроить свой игровой контроллер. Только при выполнении этих условий можно по-настоящему прочувствовать все сильные стороны игры. Надо заметить, что людям, серьезно играющим в GP3, на проект EA Sports отвлекаться не стоит. Они ведь по-прежнему за рулем лучшего автосимулятора...

Игровой интерес : 8	Графика : 8	Звук и музыка : 8	Управление : 8	Ценность для жанра : 7	Рейтинг : 7,8
Время освоения: до 30 минут	Сложность: средняя	Знание английского: не обязательно			

Маленький Вкшмук

Довесок в виде симулятора

WARM UP!

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Microids
Разработчик	Lankhor
Требуется	Pentium-II 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-II 466, 128 Mb RAM, GeForce

Игра французская, а стало быть, немного странная. Французы вечно нам что-нибудь оригинальное норовят подсунуть. И подсовывают. А мы лопаем. Иногда просим еще. Но только не сейчас.

Вообще, этот тандем связывают длительные отношения. Налицо третья по счету игра от Lankhor/Microids, посвященная ее величеству первой Формуле. Она такая же странная, как и наименования производителей.

Лицензию почему-то в этот раз решили не приобретать. Зато заручились поддержкой спортивного канала Eurosport да фирмы Certina. Забив на лицензию, творцы проекта, по всей видимости, подумали, что и симулятора нормального у них тоже теперь не получится, и сместили акценты (причем сильно) в сторону аркады. Надо сказать, очень правильное решение.

Такой легкий выбор

После просмотра довольно продолжительного и местами эффектного сами знаете чего, мы оказываемся сразу и без предупреждений перед выбором. Аркада или симулятор? – спрашивает игра, и в ее тоне чувствуется подвох. Памятуя о двух предыдущих "формулах" ланкхоровцев, я решил не испытывать судьбу в третий раз – всем известно, что в лотерею выигрывают только дураки. Потому что только дураки в лотерею играют.

В общем, произошло то, что и должно было произойти. Выбор пал на режим arcade. Как выяснилось позже, это был правильный выбор.

А дальше – все как в сказке. Чем дальше, тем... правильно. И то и другое. Подумать только, некогда симулятор преобразился до полнейшей неузнаваемости и теперь может конкурировать с лучшими аркадными гонками на игровых автоматах. Товарищи из SEGA наверняка уже предложили французам патч, который будет требовать от игрока "заинсертить коин".

Смысл (крайне великий) представленного режима в следующем. Вы стартуете вместе с каким-то кексом, про которого можете сразу забыть. Потому как таких кексов нужно будет обогнать в течение трех кругов аж двадцать одну штуку. Какое, однако, веселье!

Управление примитивное до самой последней степени примитивизма. Вы можете смело забыть о существовании тормозов и, зажав прищепкой газ, рулить, рулить и ешшо раз рулить. Упиваться дикой скоростью и молниеносной сменой поворотов. Соперники обгоняются беспроблемно, но их общее количество, а также случающиеся автокатастрофы (а тут все столкновения оканчиваются исключительно автокатастрофами) все же создают ряд сложностей. А хуже всего ездить в дождь – брызги у разработчиков получились совсем непрозрачные.

В общем, уважаемые, вперед, к великой цели – обогнать всех и всюду. Меняется лишь конфигурация треков и число потенциально обогнанных соперников. Есть еще турбоускорения. Три штуки. Не восстанавливаются.

Почему я не выбрал симулятор

Оторвавшись по полной в аркадном режиме, я почему-то вспомнил о симуляции. Немедленно покинул отвратный, развращающий каждого нормального компьютерного игрока аркадный режим и ушел опробовать симуляцию. Как было установлено в ходе дальнейшей жизни – зря!

Тут мне по традиции открылась картина, которая, наверное, скоро будет приходить к Вкшмуку в кошмарных снах. А именно, стандартное меню с выбором: тренировки, "сингле рейса", одного Гран При, чемпионата. Наковыряем для кучи в настройках полное отсутствие помощи в управлении болидом, сложность повыше и, грустные, отправимся в задолбавший чемпионат (Тютелев, за рутину я требую повышения зарплаты!).

Ну и что? Что-то изменилось? Что-то стало лучше? Никак нет! Полный маразм. Игра совсем нереалистична. Не будем и вспоминать о Grand Prix 3, проекту далеко, как до звезд, даже до старенького F1 Racing Simulation. Машина ведет себя вздорно, несолидно. Водить ее поначалу немного сложно, однако через 10 минут вы будете с игрой на "ты". Отсутствие лицензии и реальных пилотов делают дальнейшее свидание с гамкой абсолютно неинтересным. А кому после этого нужны настройки и повреждения, а также трасса как бы в Монако?

В шлеме тесно и темно

Да, там так. Но обзор, перекочевавший из предыдущего творения, все же беспрецедентный. До такого никто еще не додумался. И слава Богу. Это совсем неудобно.

Графика ничего выдающегося собой не представляет. Даже вспомнить, кроме этой шлемовой бойницы, нечего. Да и ресурсов хороших почему-то хочет. Все запущено.

Вы хотели итога? Игра интересна в аркадной "моде". Причем интересна по-хорошему. Затягивает эта приставочная тупость, дарит адреналин и оттяг. Так что если желаете чего-то типа Sega Rally или Ridge Racer – это ваш единственный на сегодня выбор.

▼ **Здесь обычно автобусы ходят...**

Рейтинг : 6,1

Игровой интерес : 6	Графика : 7	Звук и музыка : 6	Управление : 6	Ценность для жанра : 5

Время освоения: От 1 до 30 минут Сложность: Средняя Знание английского: Не обязательно

Reckless Driver

Уродец

SPEEDWAY 2000

Жанр *Мотосимулятор*
Издатель *Techland*
Разработчик *Techland*
Требуется *Pentium 200, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium-II 266, 64 Mb RAM, 3D*

В погожий зимний день мне передали диск. Обычный, с красивым логотипчиком и недурными скриншотами на коробке. Диск обещал познакомить с первым в истории симулятором спидвея. Что ж, любопытно, подумалось мне и отправилось домой. Тогда я еще не подозревал, насколько любопытно все окажется.

Спидвей, если кто не знает, это (в трех грубых словах) нечто похожее на НАСКАР, только совсем на него не похожее, при этом на мотоциклах и не по бетонным овалам. Именно так. Отличительный признак этих соревнований - замерший в сложной позе гонщик, который в повороте кладет необычный с виду мотоцикл в красивый контролируемый занос и движется так, горда (именно "горда!" - через "а" и с восклицательным знаком) вскинув голову.

Любители у этих соревнований есть. И мне теперь искренне жаль тех из них, кто имеет компьютер и купил диск с рассматриваемой игрушкой. Чтобы *так* поиздеваться над достойным видом мотоспорта, нужно очень сильно постараться.

Я, я, дас ист фантастиш!

Создавали игрушку в Германии - стране расчетливых педантов, больших "Мерседесов" и скоростных автобанов. Что странно. Еще страннее то, что в итоге вышло ЭТО. Конкурентов у игры почти нет. Один только - достопочтенный мистер Отстой по имени Bo Srally. Сложная битва состоялась бы между этими двумя, выйди Speedway 2000 в начале указанного в названии игры года. Бескомпромиссная. А так...

Впрочем, возвращаясь к теме издателя, рискну предположить, что игру все же делали не коренные немцы, а потомственные беженцы из... Скажем, из Албании. Так лучше, так все встает на свои исконные, заметьте, места. Албания никогда не считалась родиной спидвея. Ни первой, ни второй и даже не третьей...

Э-э-эх!

Помните советский мультфильм про "Э-э-эха"? (*Драйвер совсем на мультфильмах свихнулся - больше ему детских игр не дам - Л.Т.*). Так грустно там говорили - э-э-эх! И появлялся он - "Э-э-эх!". Хороший был мультфильм.

Так вот, интерфейс в принципе не так и плох. Крутятся, знаете ли, трехмерные опции в пространстве, дозволяя нам выбрать по вкусу, цвету, разрешению и так далее.

Да и графика в принципе - не редчайший отстой. Смотрится хоть и мультяшно, но вполне прилично. Не как замученный БОМЖ. Плохо только, что во время гонки, в поворотах, которые тут всегда и везде строго в одну сторону, происходит спонтанное отклонение камеры от прямолинейного курса. Типа, если гонщик сгибается в одну погибель в вираже, то и игрок (коли играет в симулятор) должен также почувствовать все, криво скажем, прелести. В остальном, как говаривает Раисаиванна, чики-пики. Звук - не фонтан. И не струя. И вообще, звук - гадость. Тьфу!

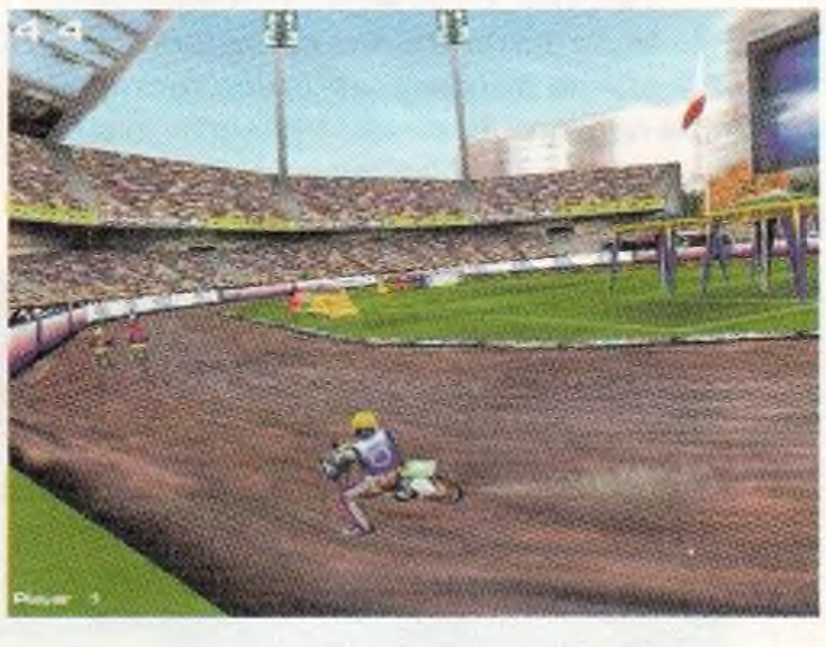
За что?

Не понимаете, правда ведь? И чего бешеный Драйвер на скромную игрушку взъелся? Проходу ей не дает? Ключ к разгадке данного кубика-ребуса скрывается в том, как спидвеевский мотоцикл едет по трассе.

Понимаете, мне было абсолютно наплевать на эту игру. Написал бы стандартную рецензию и поставил бы пятерку. Забыл бы через десять минут об этом спидвее. Если бы не одно "но". Обнаружив столь интересную находку авторов, я не забуду об их творении никогда. Итак...

Ну, во-первых, физика просто отвратительна (даже до ознакомления с великим открытием!). Мотоцикл едет медленно, впадает в нужный занос неохотно, управляется в нем погано, все время так и норовит въехать в пестрый рекламный щит (сами знаете, от какого английского слова). Да еще и камера эта убогая. Сопернички тоже не лыком шиты. Пинают нас, сирых и убогих, под зад...нее колесо. Принципиально. Все это оставляет мерзкий налет душевной тоски.

Помаявшись так минут десять, я решил проверить физику на наличие вшей. Развернул мотоцикл и поехал в обратном направлении... М-да, много я гадостей на своем игровом веку повидал, но такого циничного отстоя никогда. Внимание, уважаемые! МОТОЦИКЛ НЕ МОЖЕТ ПОВЕРНУТЬ ВПРАВО!!! Он, бедный, колбасится, коробится, мнется, гнется и ломается, изгибается, но никак не желает ехать чуточку правее. Увидев это, я расплакался и два часа стоя аплодировал разработчикам. Молодцы, ребята, вы сотворили истинный шедевр!



This day I'll always remember

Вот и все. Если кому-то этого достоинства игры мало, для того чтобы записать проект в книгу уже свершившихся достижений двадцать первого века, то я не виноват. Это лишь мое сугубо личное мнение.

...Я надолго запомню этот погожий зимний день, когда мне вручили диск со Speedway 2000. Будет что рассказать вашим внукам.

Рейтинг : 0,2

Игровой интерес : 0	Графика : 3	Звук и музыка : 2	Управление : 0	Ценность для жанра : 0

Время освоения: Не стоит | Сложность: Средняя | Знание английского: Не обязательно

Торжество любого привода

Леонтий Тютелев,
Reckless Driver,
Голос-За-Кадром

STCC 2

Жанр	*Автосимулятор*
Издатель	*Electronic Arts*
Разработчик	*DICE*
Требуется	*Pentium-II 233, 32 Mb RAM*
Рекомендуется	*Pentium-II 466, 128 Mb RAM, 3D*

Добрый день/утро/вечер/ночь, уважаемые журналопочитатели! Сегодня вашему вниманию предлагается запись очередного препирательства двух самых больших любителей быстрой езды из такого небезызвестного журнала, как "Навигатор Игрового Мира". Естественно, сели по разные стороны стола некто по имени Тютелев и не менее некто по фамилии Драйвер. Посмотрев друг другу прямо в глаза, они начали обсуждение одного из лучших автосимуляторов современности – шведского проекта STCC 2...

Надо заметить, что предшествовало беседе по душам длительное тестирование проекта. В четыре руки игра юзалась аж две недели. Как следствие, у каждой из сторон сложилось о проекте свое, сугубо личное мнение, основанное на собственном мироощущении. Драйвер, как всегда был горяч и лих в суждениях, а некто Тютелев смотрел на вещи более трезво и взвешенно. Ну-с, приступим...

Люблю историю – л.т.

Скажу сразу, без обиняков. STCC 2 – шедевр автосимуляции. И это совсем не случайно. DICE (в прошлом Digital Illusions) довольно долго шли к сегодняшнему успеху. Ребята создали свой первый автосимулятор в далеком девяносто восьмом. Коммерческим успехом проект не пользовался, но разработчики не отчаялись, продолжив нелегкое восхождение к вершине. Гоночные игрушки талантливой шведской команды появлялись регулярно, с каждым разом выходя на качественно новый уровень. Сначала был Volvo S40, затем Motorhead, далее – первая часть STCC. Потом – Rally Masters. И, наконец, второй STCC. Солидный список. Внушает доверие. Но самое главное здесь вовсе не количество игр, а их качество. Все перечисленные произведения были сработаны на совесть, без изъяна.

Еще одним немаловажным фактором является то, что во всех своих проектах DICE применяли один и тот же движок, который постоянно улучшали и модифицировали в зависимости от направленности того ли иного творения (к примеру, Motorhead и Rally Masters – натуральные аркады с упрощенной физической моделью). Отсюда вытекает еще одно достоинство STCC 2 – практически полное отсутствие каких бы то ни было глюков, отлаженность игрового механизма. Тут на ум приходит вполне уместное сравнение с серий Need For Speed, которая тоже эволюционирует на наших глазах от игры к игре.

Reckless Driver: *Не пугайтесь, шведское первенство – это не так и плохо. Отличных машин – уйма. Разнообразных трасс – предостаточно.*

Макрей, и только он, рулит! – r.d.

Согласен, симулятор хороший, с приличной родословной... но! Это не мешает мне во всеуслышание объявить, что по сравнению со своим сверстником по имени Colin McRae Rally 2 (кстати, первые части этих игр также вышли примерно в одно и то же время) STCC 2 выглядит слабее. И в первую очередь это касается динамизма игрового процесса. Поразительно, но факт. Ралли, где игрок постоянно находится на трассе в одиночестве и борется исключительно со временем, предлагает нам больше адреналина, чем проект по мотивам кольцевого первенства, где нам противостоят пятнадцать противников, которые так и норовят обогнать, пихнуть и причинить прочий моральный и физический урон. Лично мне почему-то показалось, что, несмотря на все достоинства физической модели игры, поведение машины не до конца правдоподобно. Вести авто в STCC 2 на порядок легче, чем в CMR 2: машина четко следует траектории, послушно входит в повороты...

Пожалуй, поспорю! – л.т.

Драйвер, ты что! Окстись! Уж от тебя я такого, извини, ламерства никак не ожидал! Машина, видите ли, легко рулится, четко идет по прямой и послушно входит в повороты... А ты как хотел, уважаемый? Перед нами ведь симулятор

▼ **Красота по-шведски**

▲ **Красота по-итальянски**

шоссейно-кольцевых гонок – соревнований идеальных траекторий, соревнований, где заносы возникают только в исключительных случаях и всегда нежелательны. Ты посмотри, какие колесищи стоят на машинах – там ширина протектора, наверное, далеко за триста миллиметров. А профиль! Да его практически нет. А диаметр диска! В районе 20 дюймов. Добавь зубодробительную подвеску. Такие автомобили до последнего цепляются за дорогу, но уж если сорвутся в занос, то резко и непредсказуемо. Да и выходят из скольжения мгновенно! Кстати, эта особенность очень четко передана грамотнейшей физической моделью игры. И ты после этого смеешь обвинять STCC 2 в неполном реализме... Я жду твоих объяснений, коллега!

И еще. Считаю, что ты совершенно необоснованно обвинил игру в недостатке динамичности. Просто, в отличие от CMR2, здесь динамизм несколько иного качества. Это, скорее, ощущение перманентного напряжения. Постоянной концентрации. Тут одна единственная ошибка может поставить крест на трудах в тренировке, квалификации, гонке. Нужно рассчитывать обгоны, аккуратно объезжать оппонентов (не бить им под зад ни в коем случае, иначе оштрафуют, предписав stop and go). Для того чтобы побеждать в STCC 2, необходимо не просто научиться прилично управлять машиной. Нужно уметь сохранять хладнокровие даже в очень сложных ситуациях, *грамотно управляя автомобилем "на автомате"*.

Объясняю! – г.д.

Ишь, как разошелся, Леонтиюшко. Видать, за живое я его задел. Спокойно, герр редактор. Я останусь при своем мнении. Физика проекта могла бы быть посуровее. Вам надо доказательств? Их есть у меня!

Вы говорите, что в поворотах возникает резкий снос задней оси, который трудно корректировать. Да и после восстановления траектории (весьма резкого) можно, не успев среагировать, дернуть руль в ненужную сторону? Как бы не так! Много раз впадал я в эффектные контролируемые заносы на красивой красной Alfa Romeo. Не спорю, сносы возникают не так плавно, как в "Макрее". Они менее предсказуемы... но! (у меня всегда в запасе есть одно "но"). Восстановить автомобиль на трассе и продолжить движение дальше не так и сложно. Главное вовремя повернуть руль в сторону заноса и газком вытянуть машину на правильную траекторию. Как в учебнике по безопасной езде! Я, кстати, в этом так поднаторел, что не отказывал себе в удовольствии проходить некоторые повороты с ручничком, радуя публику и себя (когда смотрел повторы).

Три с половиной в одном – л.т.

Вот-вот, снова сам обличил себя в ограниченности и непрофессиональном подходе к делу. На фоне твоих высказываний у меня родился следующий вопрос. А ты кроме "Альфы" по-хорошему на чем-нибудь еще ездил? Ах, пару кружков на "Крайслере". Поздравляю вас, уважаемый. С тем, что опробовали лишь третью часть игры!

Л.Тютелев: *STCC 2, как и Colin McRae Rally 2, относится к числу так называемых "драйверских" симуляторов. Главное – научиться как следует водить машину. Остальное приложится.*

Дело в том, дорогие читатели, что наш горячий парень катался исключительно на переднем приводе. Самом предсказуемом и послушном типе автомобилей. Естественно, в таком случае гораздо проще вылезти из нежелательного скольжения. А вот если вы ведете горячую баварскую "трешку" с задним приводом и мощностью в триста лошадиных сил? А если вы за рулем полноприводной Audi A4? Это в корне меняет ситуацию. Дарит новые впечатления и эмоции. Заставляет менять стиль вож-

▲ **Красота по-немецки**

дения и применять совершенно иные навыки.

Audi содержит потрясающий запас прочности. Вы можете безбоязненно топить педаль акселератора на любой передаче, практически в любом повороте. Машина, даже не взвизгнув покрышками, утянет вас вперед. В виражах автомобиль также ведет себя предельно надежно... пока вы не переступите грань дозволенного. И уж тут немец проявит самые черные стороны своего характера, сорвавшись в очень резкий, практически неконтролируемый занос, выйти из которого можно только полностью отпустив газ и съехав в гравий!

Совсем иначе "поступает" заднеприводный "бумер". Машинка оставляет очень яркие впечатления от вождения. Даже разгон в "трешке" воспринимается как-то иначе, нежели в "Ауди". BMW очень темпераментна, остра. И она охотно демонстрирует свои лучшие качества уже в первом повороте. После неаккуратного обращения с педалью акселератора следует мгновенный разворот вокруг оси и вылет за пределы дороги. Этот автомобиль нужно почувствовать каждой клеточкой, чтобы научиться водить его быстро и грамотно.

В роли довеска к перечисленным трем физмоделям выступает истинный американец – Chevrolet Camaro. В игре есть специальная лига, в которой представлены только эти muscle cars. Отличает данные автомобили четырехступенчатая, растянутая коробка передач и исполинская тяга на средних оборотах. Привод, естественно, задний. Реакции машины не столь отточенные, как у маленьких европейских собратьев. Это и неудивительно: большие габариты, приличный вес. Все это дает о себе знать. Кстати, Camaro очень приятно "метет хвостом" в виражах под сброс газа. Эффектно. В стиле больших американских купе, к коим он, в общем-то, и относится.

Кстати, на первых порах, для достижения большего взаимопонимания с понравившимся автомобилем, можно поездить с камерой от третьего лица, дабы понять, когда начинается и заканчивается пробуксовка, когда происходит их блокировка колес при торможении...

Ух-х-х... Пока все. Вкшмук, я вас слушаю.

Теперь ты объясни! – r.d.

Э-э-э, ты типа думаешь, что я в тупике после твоих пространных рассуждений о типах привода и всем таком прочем? Нет, нет и еще раз нет! Впрочем, другие машинки я теперь непременно попробую на вкус...

Объясни ты мне лучше такую вещь, барин редактор. Почему в твоем суперсимуляторе повреждения носят только визуальный характер, а настройки, хоть и присутствуют, не играют никакой значимой роли?

С удовольствием, уважаемый – л.т.

Ну вот, начались какие-то придирки. Драйвер, это в твоем стиле. Не нравится - так сразу "давить".

Насчет повреждений с тобой согласишусь. В целом они не оказывают существенного влияния на поведение автомобиля. Особенно, если избрать самый короткий тип Гран При. А вот относительно настроек готов спорить. Например, изменение жесткости подвески и передаточных чисел трансмиссии дает ощутимый эффект. Все зависит от характера трассы. Не стоит брезговать также и выбором типа резины. Хотя в целом настройки, конечно же, носят упрощенный характер и заядлого автомеханика не устроят. А с другой стороны, вспомни, пожалуйста, твоего любимого второго "Макрея". Скажи еще, что там повреждения как-то заметно сказывались на "перформансе" авто, а без правильных настроек на победу можно было не рассчитывать.

В общем, не прав ты в корне и нечего с редактором спорить. Захочу, и все, что не понравилось из твоих речей, из итогового варианта выкину. Так и знай. Лучше поведай напоследок читателям о графике, оформлении и прочих немаловажных составляющих любой игры. Давай.

Остальное – r.d.

Вот, читатели, вы все сами прекрасно прочитали. Он все мои доводы вырезает, если не нравятся. Зажимают нашего брата злые редактора. Ну да ладно. Перейдем к завершающей части нашего повествования.

Оформление – к чему нет никаких претензий со стороны Маленького Вкшмука, так это к внешнему виду и оформлению STCC 2. И заставка на месте, и интерфейс приличный, в пользовании удобный.

Интересно проводятся соревнования. В один гоночный уик-энд вы принимаете участие в двух квалификациях и двух заездах. Всегда есть шанс реабилитироваться или же упрочить свои лидирующие позиции.

В целом, понравились действия искусственного интеллекта. В меру нагл, в меру умен, в меру туп. Интересный соперник. Кстати, в опциях можно установить то, как будет просчитываться физика машин оппонентов – грубо или точно. Рекомендую второй вариант. Так честнее.

Что касается графики и всего такого прочего, то... Мне понравилось. Причем в опциях лично я убрал mipmapping и поставил разрешение побольше. Так картинка живее и приятнее выглядит. Впрочем, на других карточках, возможно, ситуация будет иной.

Есть претензия (одна) к внутренней точке обзора. Не динамичная она. Когда машина разгоняется с места, не возникает такого ощущения стремительности, как в CMR2.

Звук в игре хороший. Движки звучат по-разному. Шины свистят. Глушак то и дело дает о себе знать.

В общем, в плане оформления все грамотно, все по делу. Оттачивалось, как Тютель говорил, годами...

Заключение – z.z.k.

Как мы видим, уважаемые журналопочитатели, мнения поначалу разошлись, однако потом редактору раздела удалось убедить талантливого, но неопытного пока еще Драйвера в его (драйверской) неправоте. Доказал г-н Тютелев Вкшмуку и всем вам, что не слабее, чем "Макрей", рулит второй STCC, проект, посвященный шведскому кузовному первенству.

Рейтинг : 8,1

Игровой интерес : 8	Графика : 8	Звук и музыка : 8	Управление : 9	Ценность для жанра : 8

Время освоения: От 1 часа Сложность: Средняя Знание английского: Не обязательно

Леонтий Тютелев

СЕРФИНГОИД

CHAMPIONSHIP SURFER

Жанр	*Симулятор серфинга*
Издатель	*Mattel Interactive*
Разработчик	*Krome Studios*
Требуется	*Pentium-II 233, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется	*Pentium-II 400, 64 Mb RAM*
Multiplayer	*Сплит-скрин*

А что делать, люблю я море, и никому игру про него не отдам! Ну да ладно...

Championship Surfer – редкий представитель отряда экзотических игр. Действительно, раньше ничего подобного мы на ПК не видели. Произведение Krome Studios открыло новый поджанр, став первым и единственным пока симулятором серфинга.

Пионер – всем детям пример

Пионерам легко – им многое прощается. Наверное, так посчитали разработчики CS, и позволили себе некоторые послабления. Выглядит проект несколько неубедительно. Интерфейсик – так себе, оформление – на довольно-таки среднем уровне. К тому же, повсеместно чувствуется привкус аркады. Причем аркады приставочной, не шибко умной, даже дешевой. Например, сразу огорчает недоступность большинства пляжей. Только пройдя аркадный вариант игры на самом сложном уровне, вы получите доступ ко всем десяти... э-э-э... берегам.

Кстати, упрощенный режим интересен наличием... (хмм, на Западе это почему-то назвали "поверупами")... сюрпризов. Видно, мало разработчикам показалось недавних происшествий с акулами, и решили они еще немножко "приукрасить" будни рядового серфингиста. В Arcade Mode вы легко сможете напороться на морскую мину, удариться о массивный ящик, получить непосредственно в голову неслабый разряд молнии или же стать легкой добычей водолаза-шутника, который "водолазит" по волнам морей и океанов, миролюбиво хватая за правую ногу (принципиально!) ни в чем неповинных серфингистов. В общем, мало не покажется. А что мы, в свою очередь, можем противопоставить нашествию злобных "бонусов"? Ничего, кроме хорошей реакции и умения филигранно огибать препятствия.

Помимо аркады, есть еще чемпионат и несколько других, менее интересных вариантов игры. От вас требуется одно – всегда быть в состоянии грамотно ловить волну и, спускаясь по ней, удерживаться на ногах, не забывая периодически восхищать публику трюками

Еще один идеальный шторм?

Как реализован игровой процесс? Неплохо. Начинается все с того, что нам показывают лежащего на доске спортсмена, терпеливо ожидающего своей волны и флегматично гребущего руками. Кстати, все участники соревнований в Championship Surfer реальные (спасибо O'Neill), но не суть.

И вот показывается она, большущая волнища. Штормит, однако, баллов под шесть! А серфингистам только того и надо. Вид надвигающейся громадины впечатляет. Ей, конечно же, далеко еще до "девятого вала" из относительно недавнего фильма про упертых американских рыбаков, но все же...

И вот мы оказываемся на самом гребне волны. Теперь надо своевременно дать команду подопечному и, в случае удачи, тот вскочит на доску и весело помчится вниз.

Управлять фигуркой не так сложно. Определенные трюки закреплены за тремя клавишами. Разобраться в управлении очень просто. В углу экрана стрелочкой показано направление движения волны – именно в эту сторону необходимо вести своего подопечного, дабы его не накрыло слишком быстро.

Как интересен, оказывается, серфинг! Выяснилось, что данный вид спорта имеет не так много общего со сноубордингом или горными лыжами, например, где вы также двигаетесь по нисходящей траектории. В отличие от снежных "собратьев", серфинг на порядок динамичнее. Здесь вам никак нельзя затормозить, нужно постоянно находиться на гребне волны, спасаясь от догоняющей вас толщи воды. По крайней мере, играть в серфинг интереснее, чем в те же горные лыжи. Впрочем, сильно сказывается и упро-

щенность физической модели игрушки...

Графика проекта вызвала смешанные чувства. С одной стороны, общий вид гигантских волн, морских далей и умопомрачительных трюков в исполнении серфингиста впечатляет, а с другой – бросаются в глаза немалочисленные недоработки. Такие, например, как постоянное выпадение полигонов (особенно хорошо это заметно с близких камер) или же аляповатые спецэффекты. Графика не воспринимается как законченная вещь. Звук чуть лучше, но все же не супер.

Брать или не брать?

И последний вопрос на повестке дня. Рекомендовать ли игрокам Championship Surfer? Ответ неоднозначен. Явным плюсом является, безусловно, невиданная до сих пор тематика. Второй момент – довольно-таки динамичный игровой процесс. Ну а главный недостаток – это не очень высокое качество выделки проекта. Какой-то он незаконченный. Вот и получается, что явных "за" и "против" не наблюдается. Выбирать, понятное дело, вам.

Рейтинг : 6,9

Игровой интерес : 6	Графика : 7	Звук и музыка : 6	Управление : 7	Ценность для жанра : 9

Время освоения: От 30 минут Сложность: Средняя Знание английского: Не обязательно

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

ВСЕ ОЧЕНЬ СУБЪЕКТИВНО

БИТВА ЗА БРИТАНИЮ
ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Empire Interactive
Издатель в России	"1С" | Nival
Разработчик	Rowan
Локализация	Nival
Требуется	Pentium 233, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium 366, 64 Mb RAM, 3D, джойстик
Multiplayer	LAN, TCP/IP

Ну, похоже, что с этим разобрались. Как валить "Мессера", пользуясь исключительно первым "Спитфайром" и даже "Харрикейном", нам ясно. Как решать проблемы с ними же, используя все тот же Me-109, тоже понятно. Организовать ПВО Англии, а потом прорвать ее? Можно. Утряслась даже проблема с тем, в какой раздел пойдет этот материал – наши стратеги хотели заполучить его себе. Надо сказать, что не без оснований.

Но осталась одна вещь, которая лично от моего понимания ускользает. Дело в том, что Battle of Britain – это почти точная копия MiG Alley. Точная настолько, что написание рецензии превращается в игру "найди десять отличий" (кстати, как раз около десяти и наберется).

И вот какие интересные дела получаются. MiG Alley мне нравилась очень. И продолжает нравиться. А вот к BoB я отношусь спокойно. Нет, поймите меня правильно – не хочу сказать, что не понравилось. Это как раз то изделие, которое можно назвать "добротным". Не шедевр, не отстой. Неплохо – и все.

▼ Взлет. Довольно неприятный момент

онов к МА, обратились к совершенно новой теме. В результате они создали неплохую игру, но я все равно остался наедине со своей неудовлетворенностью.

Только ли в этом дело? Честно говоря, нет. "Нежеланность" – это еще не недостаток, но помимо этого BoB не лишена и вполне объективных упущений...

Лопнул глаз от злой погоды...

Это Хармс; если не ошибаюсь, то там еще было "Над тобой летели годы..." – а вот следующую строчку я уже забыл.

▼ "Спитфайр" на фоне овец

▲ Не очень мне нравится. Чем – сам не пойму

Нельзя сказать, что графика BoB точно повторяет то, что было в МА. Действительно, похоже, но и улучшений много. Земля выглядит весьма симпатично, причем на любых высотах. Если спуститься пониже, можно увидеть на полях россыпи белых точек. Это овцы.

Появились отдельные облака. И не могу сказать, что очень уж красивые. Кстати, на относительно слабых машинах именно эти облака являются основной причиной "тормозов".

Модели самолетов мне, честно говоря, не понравились. Вроде бы все нормально – не угловатые, поблескивают на солнце и все такое, но создают ощущение какой-то обшарпанности. Я хочу оговориться особо: не самолеты выглядят обшарпанными,

Я субъективен
Увы. Дело здесь вот в чем.

С момента выхода MiG Alley многие ожидали, что Rowan будет и дальше разрабатывать эту тему. Благо там было, что разрабатывать, было. Именно так я и хотел. Но авторы решили по-своему – и вместо того, чтобы сделать пару-тройку хороших апдейтов и адд-

а именно их модели. А может, зря я так.

Кабина. В принципе, ничего. Опять же – видали и намного хуже. Тем более что ее незамедлительно отключаешь – дабы не мешала обзору. Тут, кстати, есть один интересный момент, также перешедший по наследству от MA: если кабина отключена, то оглядываться по сторонам нельзя. В принципе, это правильно: не дело, если гаргрот, вполне реалистично ограничивающий задний обзор, можно спокойненько отключить. Но вот в WWII Fighters проблему решили куда удачнее: там режим cockpit off работает только при взгляде вперед; если смотреть в сторону или назад, будете натыкаться на все, что полагается.

Что активно не понравилось? В первую очередь, конечно, пиротехника. Впрочем, ничего удивительного – нынче по этой части легко зажраться. Особенно, если уже видел Combat Flight Simulator 2 (при всей моей нелюбви к нему, должен признать, что в области пламени и дыма он был очень неплох), B-17 II (поскольку мне в нем нравится все... ну, почти все) и "Ил-2" (точнее, то, что уже в нем есть). Короче. Дымные шлейфы совершенно, как говорится, не катят. Огонь оставляет, прямо скажем, странное впечатление. И что мне особенно не понравилось – так это дульное пламя. Может, и действительно не нужно было делать такие жуткие, феерические вспышки, как в B-17 и "Ил-2", но все-таки, согласитесь, то, что возникает на срезе ствола, не должно напоминать результат попытки оживить дохлую китайскую зажигалку.

И опять-таки – субъективно это. Надо реже в гости к Олегу Медоксу ездить, вот что.

На хвосте

AI здесь правильный, полуслепой то есть. Практически все истребители, задействованные в игре, имели весьма неважный задний обзор. А потому вполне реально подкрасться сзади и всадить очередь. Что еще хорошо – если уж ты так делаешь, то лучше не промахивайся, поскольку противник, увидев летящую мимо трассу, мгновенно делает правильные выводы. Кстати сказать, такая "очеловеченность" присутствовала абсолютно во всех симуляторах Rowan, начиная с Flying Corps. Вообще говоря, эта особинка встречается не только в rowan'овском AI, но именно там она проявляется наиболее ярко. Что, впрочем, и неудивительно: разработчики очень долго оттачивали "интеллектуальные" алгоритмы, предназначенные именно для ближнего маневренного боя.

То же самое относится и к оборонительным маневрам. Вообще, стряхнуть врага с хвоста – задача нетривиальная, но здесь AI проделывает это довольно ловко. Мне показалось, что он знает простой секрет: надо всего лишь выскочить из вашего сильно урезанного поля зрения (оно в любом авиасиме урезанное) и правильно после этого сманеврировать. Надо сказать, что это ему часто удается.

Тут есть и еще один нюансик. "Радар". Тот самый, в верхнем левом углу – помните? Ориентироваться по нему всегда было неудобно. Его "типа трехмерная" картинка никогда не отличалась особой наглядностью, а сам он был слишком мелким.

Нюансик же заключается в том, что в MiG Alley "дрались" реактивные самолеты, а здесь сцепляются поршневые. Скорости чуток поменьше, маневры не такие размашистые, а потому то, что по-английски называется furball, здесь гораздо плотнее, чем в MA. А потому картинка становится еще менее читабельной. С трудом поймешь – есть у тебя кто-нибудь на "шести часах", или нет.

Все еще на хвосте

В целом, воевать довольно непросто. Тут складывается сразу несколько факторов.

Сложность летной модели в целом. Я был в легком шоке от того, как себя ведут все аппараты на взлете. Удивительная склонность к разворотам и различным прыжкам. Причем от типа самолета это практически не зависит. Уже в бою отмечаешь легкость срыва в штопор. Еще один характерный признак летных моделей от Rowan (не подумайте, что я их за это осуждаю) – то, как самолет теряет скорость и высоту.

AI здесь правильный, полуслепой то есть

Слабость оружия. "Спитфайр IA" – это не МиГ-15. А его пулеметики калибра 7,69 – не любимая мною НС-37. Двухметровую дыру ими не разворотишь. Долбить нужно довольно долго.

Стрелять неудобно. По многим причинам. AI, кстати, тоже неважно стреляет, даже на уровне Асе.

И вот еще один странный момент: раскладку клавиатуры переопределить невозможно.

Резюме. По этому разделу все ничуть не менее субъективно, чем по предыдущим. Но тут я, по крайней мере, не ругаюсь. Почти.

Да, и вот еще что! (Кстати, о хвостах). Похоже, в нынешнем сезоне все авторы исторических авиасимуляторов исходят из того, что в душе каждого человека дремлет (или уже даже не дремлет) квейкерское начало. Короче говоря, как и в B-17, в BoB тоже можно летать стрелком на бомбардировщике. Причем только стрелком. Me-109, Me-110 – с этими все ясно, а вот "Хейнкели" и "Дорнье" – прошу за пулемет! Исключением из этого правила является Ju-87 – там тоже нужно работать пилотом.

▲ **Перехват. Основное занятие**

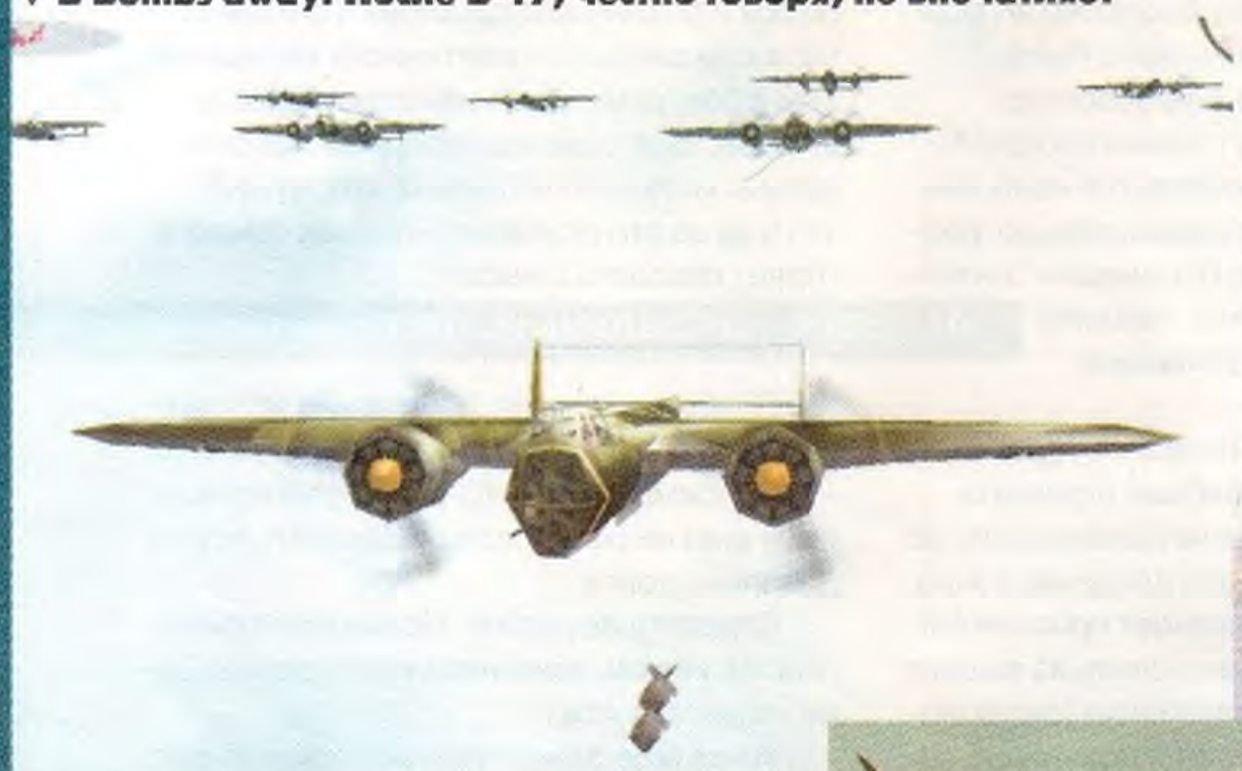
И что характерно – этот самый пулемет по умолчанию управляется мышью. Ну что ж, может быть, оно и правильно – этот контроллер давно доказал свою пригодность для управления ручным оружием. Впрочем, в настройках это можно переопределить на джойстик, но сам факт...

...И стратегия тоже

Чувствую, что Родина мне явно не простит, если я подробно не выскажусь относительно стратегической части Battle of

▼ **С высоты ландшафт смотрится заметно лучше**

▼ B Bombs away! После B-17, честно говоря, не впечатляет



Britain. Мне говорили даже так: а ты знаешь, что там самому можно даже и не летать? Так что стратегия в чистом виде.

Ну что на это скажешь? С точно таким же успехом можно не трогать режим кампании, занимаясь исключительно "быстрыми миссиями" – просто драться с "мессерами" в порядке расслабления после тяжелого рабочего дня. Так что такой аргумент не проходит.

Но стратегическая часть в игре выполнена действительно весьма и весьма основательно.

В нашей историографии Битву за Англию делят на три периода. В BoB кампания состоит из четырех фаз; в каждой из них приоритеты Люфтваффе меняются. Все начинается с момента, когда основными целями немецких бомбардировщиков были английские конвои, и кончается, как и положено, массированными бомбежками английских городов. Можно играть "мини-кампании" (одна фаза), а можно заниматься тем, что во всех играх такого плана называется Grand Campaign – все по порядку.

▲ Мессер" на хвосте. Тут они хорошо маневрируют

Сделано толково. Я напомню, что в MiG Alley тоже была динамическая кампания, но походовая. В интерфейсе присутствовала кнопка, выполнявшая функцию End of Turn (называлась она, правда, по-другому). Здесь кампания идет в реальном времени с возможностью ускорения, а потому вместо такой кнопки мы имеем любимый "магнитофонный" интерфейс – воспроизвести, промотать вперед, поставить на паузу.

И еще одно существенное отличие от MiG Alley – здесь кампанию можно играть за обе стороны по выбору. Надо сказать, что MA этого очень не хватало.

В данном случае мнение автора не совпадает...: с его мнением

▼ Сладкая парочка. И опять же – есть в них что-то не то

Все это и определяет суть наших занятий. Если выступаем за англичан, то организуем воздушное патрулирование, а при необходимости поднимаем эскадрильи "Спитфайров" и "Харрикейнов" на перехват. Если же за немцев, то, напротив, организуем налеты бомбардировщиков, снабдив их эскортом Me-109 и Me-110.

ПВО Англии изображена весьма и весьма детально. Тут тебе и радары на побережье (причем радары разных типов; это напрямую влияет на то, с какой эффективностью они будут засекать цели в разных условиях). И аэродромы, на которых базируются наши перехватчики. Ведется строгий учет состояния и аэродромов, и эскадрилий – с точностью до самолета и летчика...

В этом деле действительно нет необходимости принимать участие лично. Допустим, радары засекли приближающиеся немецкие бомбардировщики. Можно навести на них уже находящиеся на патрулировании самолеты, а можно поднять истребители с ближайших баз. Тут же следует запрос: не желаете ли вдохновить общественность личным примером? Нет, не желаем. Через некоторое время англичане и немцы встречаются в воздухе. Тут же следует новый запрос: и теперь не желаете?..

В чем разработчики сдержали слово – так это в том, что бои действительно массовые. Встретившись с немцами, я увидел такую тучу самолетов, что невольно стало не по себе. Беспрецедентный в моей практике случай. Сильное было впечатление, сильное.

А замечание такое. Я, конечно, согласен, что ведение воздушной войны – занятие более чем сложное. И я не разработчик, а разработчики, в чем ни минуты не сомневаюсь, думали над этой проблемой куда дольше, чем я. Но все же – неужели интерфейс действительно должен быть таким громоздким и сложным? Почему бы не сделать что-нибудь по типу Fleet Command (казалось бы, абсолютно разные вещи, но, тем не менее, есть у них кое-что общее)?

Кстати, в MiG Alley была такая же проблема: очень все наворочено, масса окошек, да еще и в описании ничего толком об этом не говорится.

Впрочем, это тоже субъективно. Как и все остальное.

Дурацкая ситуация

Это я опять про себя. Поясняю.

Battle of Britain – вещь неплохая. Недостатки в ней, конечно, имеются. И нельзя сказать, что недостатков этих минимум – тот минимум, который бывает у игр, попадающих в разряд гениальных. Здесь их заметно больше. Но в целом все получилось очень даже ничего. И все же я к этой вещи абсолютно равнодушен.

И я не могу назвать подобное моему равнодушие массовым явлением. Почитал я всякие буржуйские форумы – и ничего подобного: народ рубится, причем активно. И остается доволен.

Вовсе не собираюсь пинать "тупые массы" по этому поводу. Напротив, хорошо понимаю этих людей. Поскольку вещь, повторюсь в тридцатый раз, вполне достойная.

К чему я это все? А просто чтобы вы приняли к сведению, когда прочитаете материал: в данном случае мнение автора не совпадает... с его мнением.

А может быть, просто старею...

Рейтинг : 7,0

Игровой интерес : 7	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Реализм : 7	Ценность для жанра : 7

Время освоения : от двух дней | Сложность : высокая | Знание английского : обязательно

Вождь Быстрая нога (по уши в грязи)

Тихо, сам с собою...

Screamer 4X4

Я узнал, что у меня есть огромная свинья...
Бенджамин Д.

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Clevers Development
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 700, 64+ Mb RAM, 3D (16 Mb)
Multiplayer	Internet, LAN

Гнусный человек этот Вкшмук. Не успел я сказать доброго слова про NASCAR, как тут же был отвезен в глухую сельскую местность, где кроме тракторов и комбайнов никакой "живности" нет. Хотя... приезжают сюда иногда веселые люди на своих внедорожниках. Бывало, глотнут самогона, и давай по местному оврагу кататься. Слышал, что некоторые из этих шутников чемпионаты устраивают...

У компании Virgin в свое время была целая серия аркадных автогонок Screamer. В далеком девяносто шестом Screamer на равных боролся с такими корифеями жанра, как Need For Speed и Test Drive. Позднее разработчики немножко пропили свое мастерство, выпустив явно аркадный Screamer Rally. Тем более странным выглядит теперешнее появление Screamer 4X4...

Good start!

Clevers Development решили слегка пооригинальничать, в результате мы получили далеко не самую простую гонку. По сути, это первый представитель поджанра "симулятор триала", что по-русски называется просто – "покатушки". Желающим посмотреть, что же это такое в реальной жизни, я рекомендую сходить на любое соревнование джиперов. Суть гонок проста: за определенное время ваш железный полноприводный конь должен пройти трассу, не сбив ни одной вешки. В одиночестве и как можно быстрее, естественно.

Парочка Virgin/Clevers постаралась на славу: были взяты лицензии на все, что только можно было их получить. Весьма неплохим получился автопарк – игрок может покататься на десяти внедорожниках, начиная от пигмея Jeep CJ7 и заканчивая королем бездорожья, исполинским тяжелым армейским тягачом RABA. Каждая машина обладает индивидуальной моделью поведения.

К автомобилям прилагается шесть различных карт. Не пугайтесь такому малому их количеству, на самом деле каждая локация настолько огромна, что разработчикам не составило особого труда сделать в общей сложности по сорок маршрутов на карту.

Redneck Wonderland

При попадании в режим чемпионата сердце начинает учащенно биться. Предложено десять этапов, причем каждый из них разбит еще на пять-шесть гонок. Для тех, кому и этого мало, существуют режимы Trophy и Pathfinder.

И тут наступает Он, великий и ужасный. Я имею в виду большой облом для большинства играющей братии. Напомню суть соревнования: игрок едет в *одиночку* по трассе, выделенной чекпойнтами, стараясь как можно быстрее ее пройти. За касание каждой вешки, обозначающей пределы дороги, начисляется по пять штрафных очков, за пропуск самого чекпойнта – сто. Не знаю, как вам, а мне этот процесс очень быстро наскучил. Динамикой Insane здесь и не пахнет

Clevers, судя по всему, задались целью сотворить симулятор. Что ж, отчасти им это удалось

В попытке удержать игрока у монитора, разработчики после удачного прохождения этапа выделяют какую-нибудь полезную детальку, например, новый двигатель. Кроме того, после прохождения последней трассы каждой карты (обычно это ралли-рейд) добрые организаторы дарят нам новое средство передвижения. Если честно, мотивирует все равно слабо.

Судя по всему, при создании Screamer 4X4 Clevers задались целью сотворить симулятор. Отчасти это удалось: машина ведет себя вполне естественно, каждое изменение в настройках меняет поведение джипа на трассе. Играет существенную роль и установка новых деталей. Но, позвольте, разве такое средство передвижения, как тяжелый внедорожник, обладает свойствами неваляшки? Приплюсуйте сюда ужасную модель повреждений, и все встанет на свои места. Единственным утешением остаются кусты, в которых можно завязнуть "по самые гланды".

Не шмогла...

У создателей Screamer 4X4 были все шансы для создания одного из лучших внедорожных симуляторов: и очень недурная графика, и неплохая в принципе идея, но, увы... В погоне за сроками (а вышла игра аккурат под Рождество) не был нормально оттестирован геймплей, в результате получилась средней паршивости гонка, от которой на полкилометра веет скукой.

▲ Вождь ставил джип на попа. "Бедный батюшка", - подумал Вкшмук

▲ Это я, Ренегад, твоя совесть

Игровой интерес : 6	Графика : 8	Звук и музыка : 7	Управление : 8	Ценность для жанра : 7	**Рейтинг : 6,9**
Время освоения: Средняя	Сложность: Около 10 минут	Знание английского: не требуется			

Иван Банников

Хроники РАФ: Часть вторая

В небе спокойно. Последние войны отгремели, и теперь пилоты возвращаются к штурвалам только для совершения одиночных рейдов в стан противника. Многие из РАФовцев уже вернулись из отпусков и жаждут начать активные боевые действия. Но организация новых сражений с другими кланами постоянно откладывается, и никто не знает, чем обусловлено это затишье.

отсутствие GEN. Russian Wolf'a выделилась группа наиболее активных офицеров, которые желали внести свой вклад в развитие РАФ. Но чтобы эволюционировать, нужно меняться, а что-то менять в уже хорошо сложенном коллективе не хотелось.

Известно, что в любой эскадрилье, будь она настоящей или виртуальной, есть своя иерархия. Если в реальных войсках ваше звание определяется выслугой лет, количеством заслуг, связей, денег, а не мастерством пилотирования, то в виртуальных все по-другому. Ведь если с каким-нибудь полковником может, не напрягаясь, расправиться лейтенант – это, конечно, не дело. Хотя, помнится, Геринг был лейтенантом, когда ему под командование отдали "Летающий цирк Рихтофена"...

Внеочередной съезд

В сети происходили горячие дебаты, особенно в них отличались молодые пилоты, только вступившие в РАФ, но очень одаренные, летающие ничуть не хуже закаленных ветеранов. "Молодежь" все время возмущалась, почему они должны выполнять приказы некоторых генералов, полковников и капитанов, когда они летают в два, а то и в три раза лучше, чем их военачальники? Конечно, ветераны имеют больше опыта в сражениях, но если они не умеют управлять самолетом, как полагается, почему они командуют нами, а не мы ими? В этих вопросах не было ничего противоестественного: почти каждый из нас задавал их себе. Для решения этой и ряда других проблем был созван совет РАФ. Надо сказать, что до этого РАФовцы собирались вместе в Санкт-Петербурге у Волка, но так как главнокомандующий находился в отпуске, новое собрание решено было провести в Москве в офисе одного из пилотов.

Собрался, конечно же, не весь личный состав эскадрильи, потому как двести пятьдесят с лишним человек не вместил бы ни один офис. Присутствовали только старшие по званию и наиболее инициативные пилоты. Одним из главных организаторов собрания был Super, который к тому времени находился уже в полковничьем звании. С его слов я и знаю об этой встрече, так как сам там не был (в иерархии РАФ я всего лишь капитан, и в жизни эскадрильи особой инициативностью не отличаюсь).

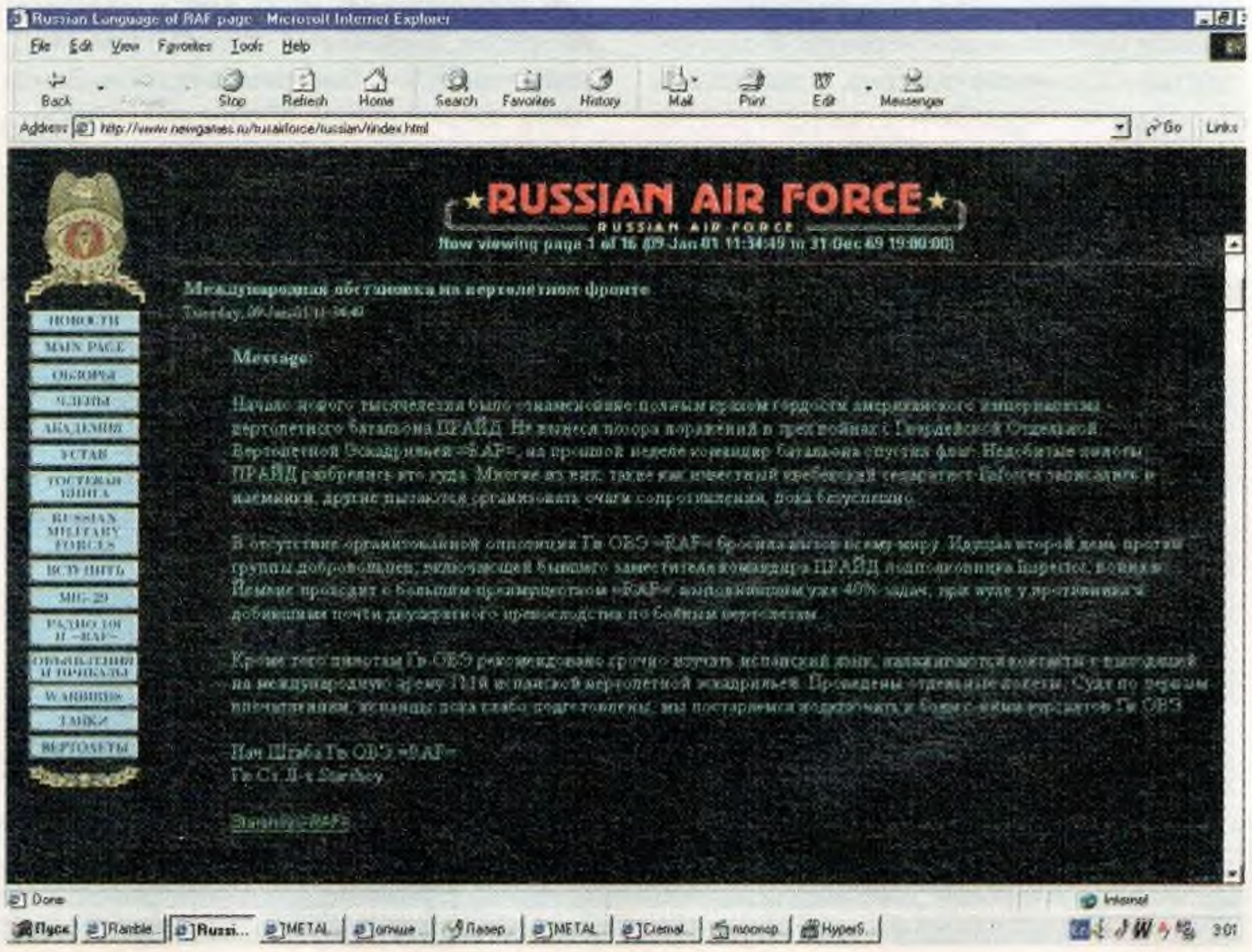
Super был очень доволен результатами. Во-первых, было выпито много пива. Во-вторых, почти весь командный состав теперь был знаком лично, и в третьих, решено было провести переаттестацию всех пилотов эскадрильи. Для проведения такого рода мероприятия нужно четко разработать методику. Собственно, на встрече эта методика и была выработана.

Перемен требуют наши сердца...

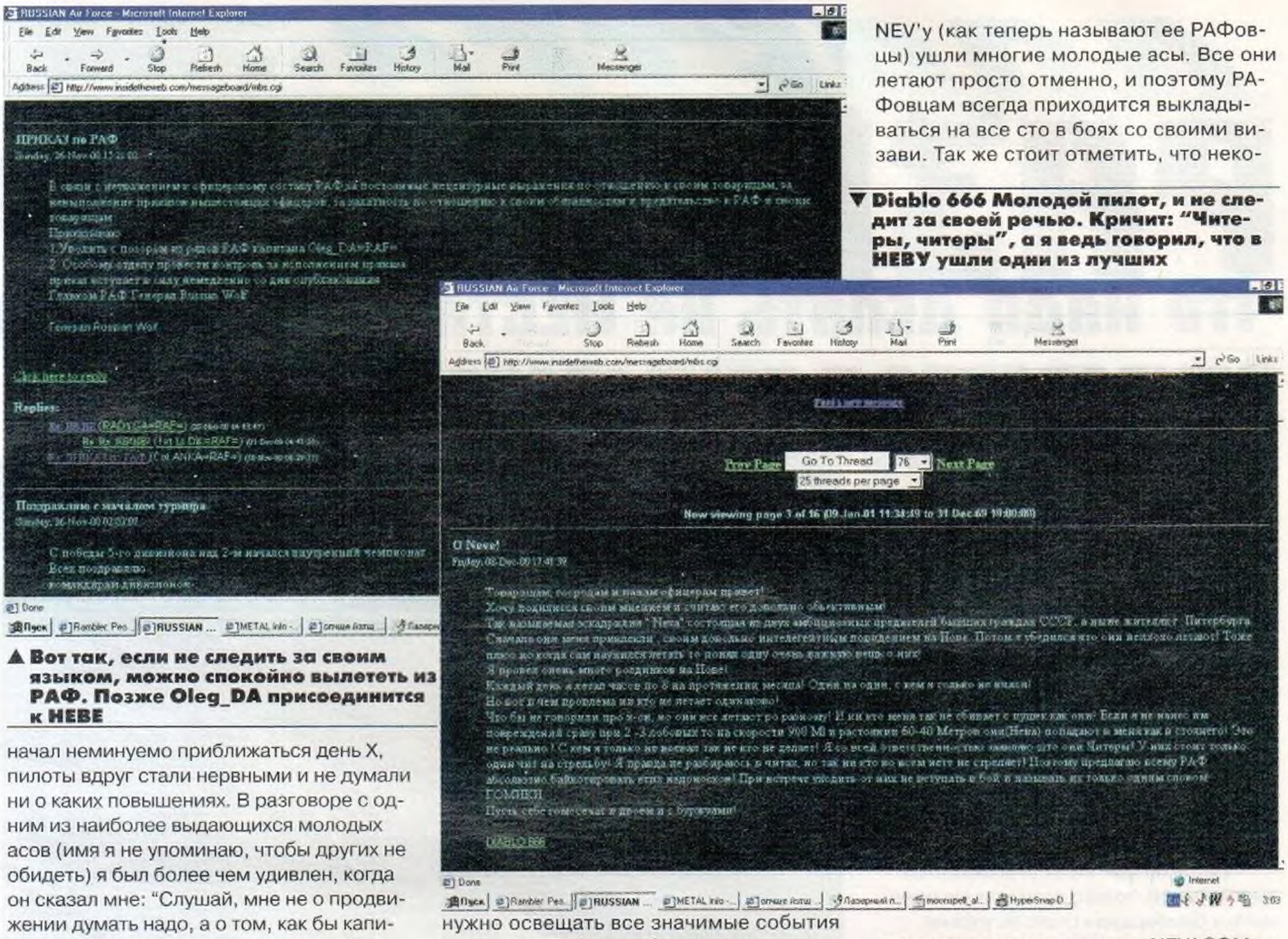
Итак, стоит заметить, что решение о переаттестации принимали полковники, майоры и генералы РАФ, то есть те, кому будет тяжелее всего подтвердить свое звание. Честь и хвала командному составу РАФ за то, что они решили провести перестановку кадров внутри эскадрильи. Отрадно.

Должен сказать, что способ переаттестации был избран довольно жесткий. Чтобы подтвердить свое звание, пилот должен выиграть бой один против двух других пилотов, стоявших в иерархии РАФ на одну ступень ниже его самого. То есть подполковник должен сразиться с двумя майорами и одержать над ними победу, майоры вступали бы в схватку с капитанами, капитаны со старшими лейтенантами и так далее. Конечно, в такой ситуации у молодых одаренных асов появится возможность резко скакнуть в системе званий. Казалось бы, нужно радоваться. И все действительно были довольны. Но строго до определенного момента. Когда

▼ Наши вертолетчики держат марку!



▼ Почти все "отцы" сохранили свои звания



▲ Вот так, если не следить за своим языком, можно спокойно вылететь из РАФ. Позже Oleg_DA присоединится к НЕВЕ

▼ Diablo 666 Молодой пилот, и не следит за своей речью. Кричит: "Читеры, читеры", а я ведь говорил, что в НЕВУ ушли одни из лучших

начал неминуемо приближаться день X, пилоты вдруг стали нервными и не думали ни о каких повышениях. В разговоре с одним из наиболее выдающихся молодых асов (имя я не упоминаю, чтобы других не обидеть) я был более чем удивлен, когда он сказал мне: "Слушай, мне не о продвижении думать надо, а о том, как бы капитана своего отстоять, а то эти старшие лейтенанты теперь довольно шустрые пошли..."

Однако на удивление всем переаттестация прошла довольно спокойно. Никаких особо "громких" перестановок не произошло, и весь командный состав отстоял свои звания, хотя некоторые пилоты все-таки опустились ступенью ниже. Среди "молодежи" взлетов не было вообще, так как не нашлось желающих биться с двумя майорами или с двумя полковниками.

Конечно, тут нельзя не рассказать о маленьких интригах, которые плелись вокруг самого Волка. Все знали, что наш главком уже не лучший, и многие полковники его бьют, и бьют часто, бьют беспощадно. Многим хотелось "понизить" Волка в должности, но этому не суждено было случиться.

Сам Волк о переаттестации и слыхом не слыхивал. Генерал в семейном кругу мирно отдыхал на своей загородной фазенде, а в родной РАФ его ждал небольшой суд на тему: "А справишься ли, дорогой ты наш?" О том, что было на самом деле, история умалчивает, прошел ли Gen. Russian Wolf переаттестацию или его просто не стали трогать, выразив почтение символу РАФ, мне не ведомо. Но важно одно - Волк остался главкомом РАФ.

NEVACOM

Многие РАФовцы скажут, что зря я решил написать об этом, что лучше не выносить сор из избы. Но я считаю, что нужно освещать все значимые события в истории РАФ, тем более такое, как это. О чем я собираюсь рассказать? О расколе в нашей любимой эскадрилье. Да, из РАФ уходили пилоты, по одиночке или группами. Они или шли играть в другие игры, или же вообще покидали виртуальное небо. Но в данном случае мы говорим об уходе группы пилотов в другую эскадрилью. Никто не помнит, с чего все началось. Есть две версии случившегося. Первая: Shamil =RAF= устал от национализма внутри эскадрильи и совместно с большой группой РАФовцев основал эскадрилью NEVACOM, изначально враждебно настроенную по отношению к РАФ. Вторая версия: в РАФ было много недовольных поведением Gen.Russian Wolf'a, людей, которые устали от "произвола" и "бестактности" своего военачальника и заявили об этом ему прямо в лицо. Критику мало кто любит, а Волк критику просто ненавидит, и, услышав о себе ряд нелестных отзывов, он сразу предал анафеме тех пилотов, которые к нему обратились. Те, в свою очередь, вынуждены были основать свою собственную эскадру, задавшись целью мстить генералу, да и всей РАФ, за унижение.

История с NEVACOM запутанна. Сначала между двумя эскадрами началась вражда. Я сам был свидетелем нескольких локальных боев между пилотами RAF и NEVACOM на серверах Novalogic. Причем бои протекали с переменным преимуществом, так как в NEV'у (как теперь называют ее РАФовцы) ушли многие молодые асы. Все они летают просто отменно, и поэтому РАФовцам всегда приходится выкладываться на все сто в боях со своими визави. Так же стоит отметить, что некоторых пилотов, ушедших в NEVACOM, и тех, кто остался в РАФ, связывала личная дружба, и поэтому в обеих эскадрильях было много людей, которые выступали за заключение пакта о ненападении. Но бои происходили, и, пожалуй, самые кровопролитные за всю историю РАФ. Они подкреплялись перебранками на РАФовском сервере. Пилоты шли в бой с такой ненавистью друг к другу, что доходило и до вызовов в "реал". Но благодаря усилиям нескольких РАФовцев ситуация постепенно перешла в другое русло.

В NEVACOM соглашались даже заключить альянс с РАФ, но из этого ничего не получилось. Сейчас на серверах Novalogic можно встретить пилотов NEVACOM, которые сражаются со всеми, в том числе и с РАФ. Хотя былое напряжение спало, все равно чувствуется неприязнь РАФ к их "блудным детям", которые уже никогда не вернутся. В принципе, отделение NEVACOM от RAF нельзя назвать расколом, так как пилотов ушло не так много, но даже этот факт не может умалить значимости происшедшего.

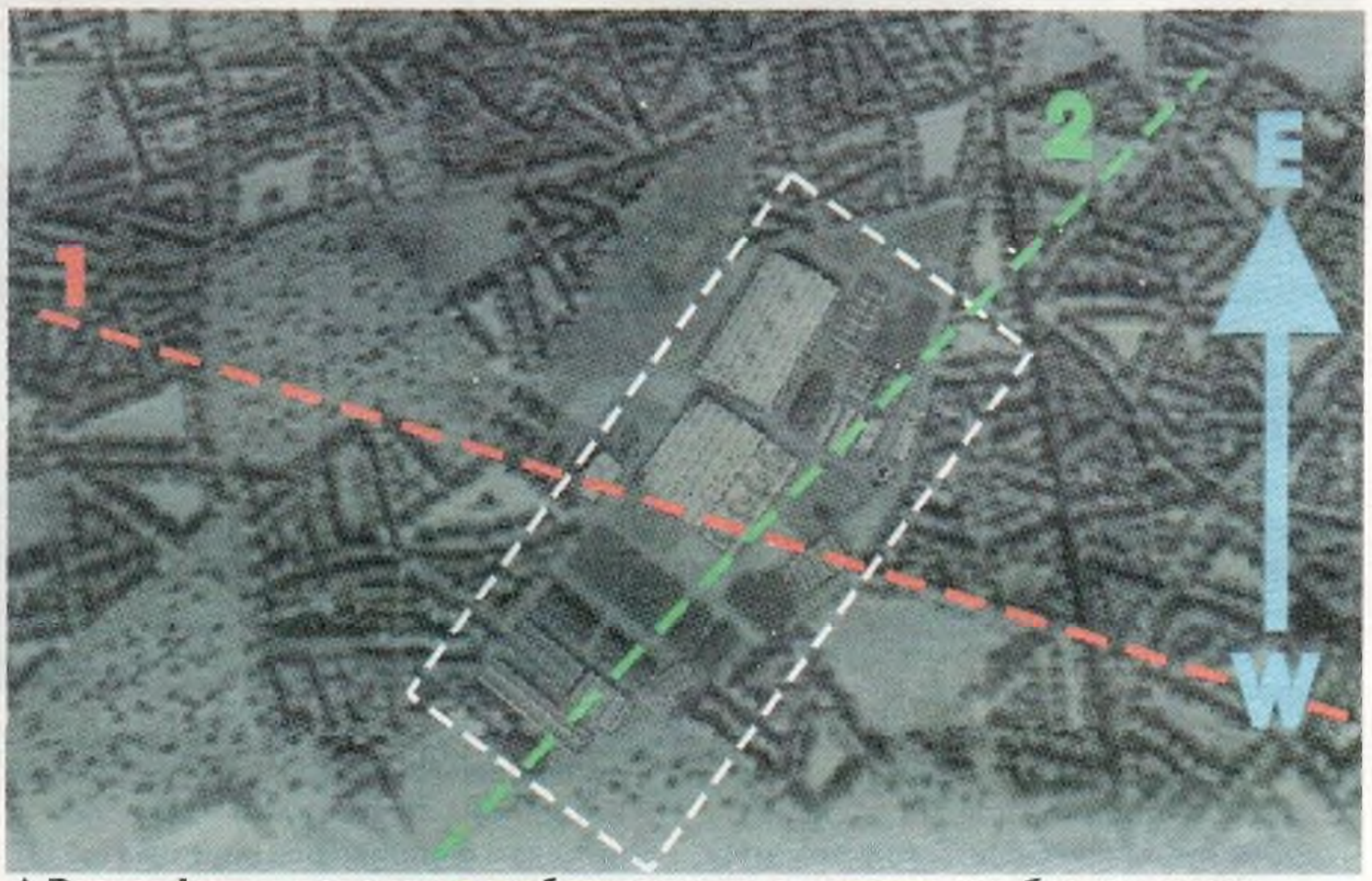
P.S. Буквально два дня назад я встретил одного из пилотов NEVACOM в небе сервера CRY BABY. "Зря вы, ребята, ушли из РАФ", – сказал я. "Не зря", - ответил мне NEVACOM'овец. И завертелось...

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

ДОЛЕТЕЛ И РАЗБОМБИЛ

ЧТО НАДО ДЕЛАТЬ НА МЕСТАХ ШТУРМАНА И БОМБАРДИРА В БОМБАРДИРОВЩИКЕ B-17G

Прошел месяц – но чертов B-17 все еще не отпускает. А с другой стороны, наседают заинтересованные товарищи: не у всех сразу получилось разобраться с тем, как там летать и бомбить.



▲ **Разведфильм пополам с соображениями о правильном боевом курсе**

Как уже писалось, подход здесь должен быть простой. Летать необязательно – он сам летает. По крайней мере, в большинстве случаев. Самому отбиваться от истребителей тоже ни к чему. Он и стреляет сам. В принципе, все остальное тоже делать необязательно. Но.

При такой апатии задача окажется выполненной, только если умения штурмана и бомбардира стоят на уровне excellent. В противном случае – залетишь туда, где бомбить будет некого. Но если и найдется подходящая кандидатура, то бомбы в нее не попадут.

А потому поговорим о работе этих двух товарищей – штурмана и бомбардира.

С чего начинается Родина, или Ориентация забора

С планирования боевого вылета, ясное дело. Точнее, с брезгливого оглядывания того полетного плана, что нам предлагают, как принято говорить, "по умолчанию".

Момент номер один: С какой стороны заходить на цель?

Бомбовый залп, упав на землю, приобретает форму прямоугольника. Его длинная сторона расположена параллельно вашему курсу. Но и объект, который надо стереть в порошок, тоже имеет форму прямоугольника. Понятно, что нефтехранилище – это не сарай, а довольно сложный комплекс сооружений. Но если, скажем так, обнести его забором, то этот забор получится прямоугольным – одна сторона длиннее другой.

Максимум разрушений мы получим, если два этих прямоугольничка не образуют крест, а точно наложатся один на другой. Еще лучше пройти даже не параллельно длинной стороне забора, а чуток под углом, и прострочить цель бомбами по диагонали. Руководствуясь именно этим соображением и нужно выбирать боевой курс (то, что начинается с точки initial point).

▲ **Так положение бомбардировщика выглядит на карте...**

А как определить ориентацию забора? Для этого надо посмотреть фильм, снятый самолетом-разведчиком. Тут есть хитрость, которую многие уже просекли. Дело в том, что разведчик заходит на объект всегда строго с запада на восток. Смотрим кино, в нужный момент делаем стоп-кадр (обычной "паузой") и прикидываем, с какого конца нужно подбираться.

Все это изображено на картинке: белым пунктиром – "забор", циферка 1 обозначает курс по умолчанию, а цифра 2 – тот курс, по которому надо лететь.

Это кульминация. Но есть и рутина. Так вот, когда будете расставлять waypoint'ы для всего остального, исходите из трех простых правил: в зоне действия перехватчиков находиться минимум времени, под зенитный огонь подставляться только над целью, не планировать резких смен курса (выполняя крутые маневры в строю, бомбардировщики могут столкнуться). Короче, красные кольца на карте надо обходить (в крайнем случае – пересекать на максимальной высоте), а зону, обведенную синей линией, считать радиоактивной: чем дольше там находишься, тем больше шансов, что твой персональный генный код будет уничтожен.

Если вы играете историческую кампанию, то есть сами себе заданий не придумываете, то все изменения в план

▼ ...А так – над ландшафтом. Ошибиться невозможно, если не мешают облака

нужно вносить, уже сидя в самолете. Лучше всего сделать это до приказа о начале операции. Включаем карту, переходим на ручное управление ("M"), все подправляем и уже после этого жмем CTRL-B – типа, все, хорош, можно лететь.

My Navigator is a Moron!

Одна из самых интересных особенностей B-17 заключается в том, что самолетик, ползущий по карте, вовсе не указывает на ваше реальное местонахождение. Только на предполагаемое. И чем ниже квалификация штурмана, тем больше вероятность того, что желаемое очень крепко разойдется с действительным. Все это завершится жалобным воем со штурманского места: "I really don't know where we are! I don't have a clue!"

С чем мы все тебя, блин, и поздравляем.

Хуже всего то, что штурман определяет курс не только своей машины, но и всех остальных. Идеальная ситуация для исполнения роли Ивана Сусанина – под пресловутую музыку Глинки.

А потому его, штурмана, работу надо постоянно контролировать. Особенно после выполнения двух-трех "временных скачков" – ну, когда на Enter жмешь. Я напомню, что серия этих "скачков" – самый быстрый способ добраться до Берлина, поднявшись в воздух с английского аэродрома.

Способ навигации здесь простой – dead reckoning, счисление то есть. Летим таким-то курсом с такой-то скоростью. Значит, через такое-то время будем вот здесь. При таком подходе возникает то, что штурмана называют "невязкой". Невязка со временем все увеличивается. А потому бомбардировщик надо периодически "привязывать" к местности.

Марка Галлая все читали? Он там описывал случай, как один летчик заблудился в воздухе. В результате он здорово напугал народ: носился на бреющем над какой-то железнодорожной станцией до тех пор, пока название не разобрал.

Здесь применяется примерно тот же способ. Рисунок рек и дорог в каждой точке уникален. Переключаемся на вид со стороны (с точки зрения реализма – почему бы и нет, у B-17 обзор сферический, так что штурман при желании может побегать по самолету, засовывая свою голову в каждый блистер). Внимательно рассматриваем ландшафт и определяем, где на самом деле мы находимся. После чего хватаем пресловутый самолетик на карте мышаком и перетаскиваем его на правильное место. Все довольно просто. Не верите – посмотрите на соответствующие картинки.

Единственный нюанс здесь такой. Все это можно делать, не переходя в ручной режим. Но лучше перейти. И оставаться в этом режиме подольше. Чем больше ты работаешь сам, тем быстрее растет квалификация штурмана. Если уделять ему больше времени, то вскоре он без подсказок будет выполнять свои функции нормально.

Если не считать моментов трагических штурманских потерь, то самому привязки надо обязательно выполнять при каждом пересечении береговой линии. Если уходим в море, то у нас долго не будет ориентиров, а потому нужно

▼ Не знаете, что делать – просто включите все. Кроме того, что с предохранителем

устранить уже имеющуюся невязку. Если же мы с моря пришли, то наверняка имеем крупную погрешность, с которой также нужно разобраться.

И еще нужно это все оценить перед целью. Тут ошибка может очень дорого обойтись.

Кстати, об ошибках. Бомбардир на них всегда реагирует одинаково – философским замечанием "I can't find the target". Эту фразочку с бомбардирского на русский в зависимости от ситуации можно перевести двояко: а) "Куда меня привезли эти идиоты?" и б) "Какой мерзавец напихал в небо над целью столько облаков?".

Чтобы такого не случалось, надо: а) всегда привозить его туда, куда надо и б) хоть как-то решить проблему с облаками. Понятно, что бомбардировщик B-17G – это вам не Лужков в День города и разогнать их он не сможет. Но после того как вы пройдете на карте "точку принятия решения" (decision point), сможете запросить сводку погоды над целью. Если дело дрянь, то надо просто отдать команду уйти на запасную цель – может, там будет лучше. Всеми этими вопросами ведает радист, так что обращайтесь к нему.

Последнее замечание будет таким. Квалификация штурмана со временем вырастет, это верно. Но и ваше мастерство здорово подскочит. Скоро вы будете двигаться по Европе, как по собственной квартире.

Ну ладно, с грехом пополам мы добрались до цели. Бомбардир склоняется над своим прицелом, и...

"Норден" – что это?

Это уникальная вещь. Настоящий компьютер. Даром что внутри у него нет ничего кроме моторчиков, шестеренок и зеркал.

Вся процедура выглядит примерно так. Бомбардир видит объект, наводит на нее перекрестие, калибрует прицел и запирает его. Пилот включает автопилот и ничего не трогает. После этого прицел сам начинает отдавать команды на автопилот, а в нужный момент сбрасывает бомбы. Получается довольно точно.

Если вы слышите крик "We're on the bomb run!" или "Pilot, bombardier. Roger, I have the plane" – это значит, что процесс пошел: вся полнота власти на самолете принадлежит бомбардиру. Когда бомбы уйдут, то последует сообщение "Pilot, bombardier. Autopilot off. She's all yours!" – самолет опять подчиняется штурвалу пилота.

Я бы выделил тут три этапа: подготовка к сбросу, поиск цели и калибровка. Сейчас мы все это обсудим.

Откройте!

Место бомбардира растянуто аж на четыре экрана. Один из них, если можно так сказать, секретный – к нему нельзя получить доступ через всплывающее меню. Чтобы добраться до него, нужно в режиме instrument view нажать пробел. Вуаля – перед нами куча тумблеров.

Во-первых, все это оборудование надо включить.

Во-вторых, не мешает открыть бомболюк. Попробуйте догадаться, зачем.

В-третьих, неплохо поставить бомбы на "взрыв".

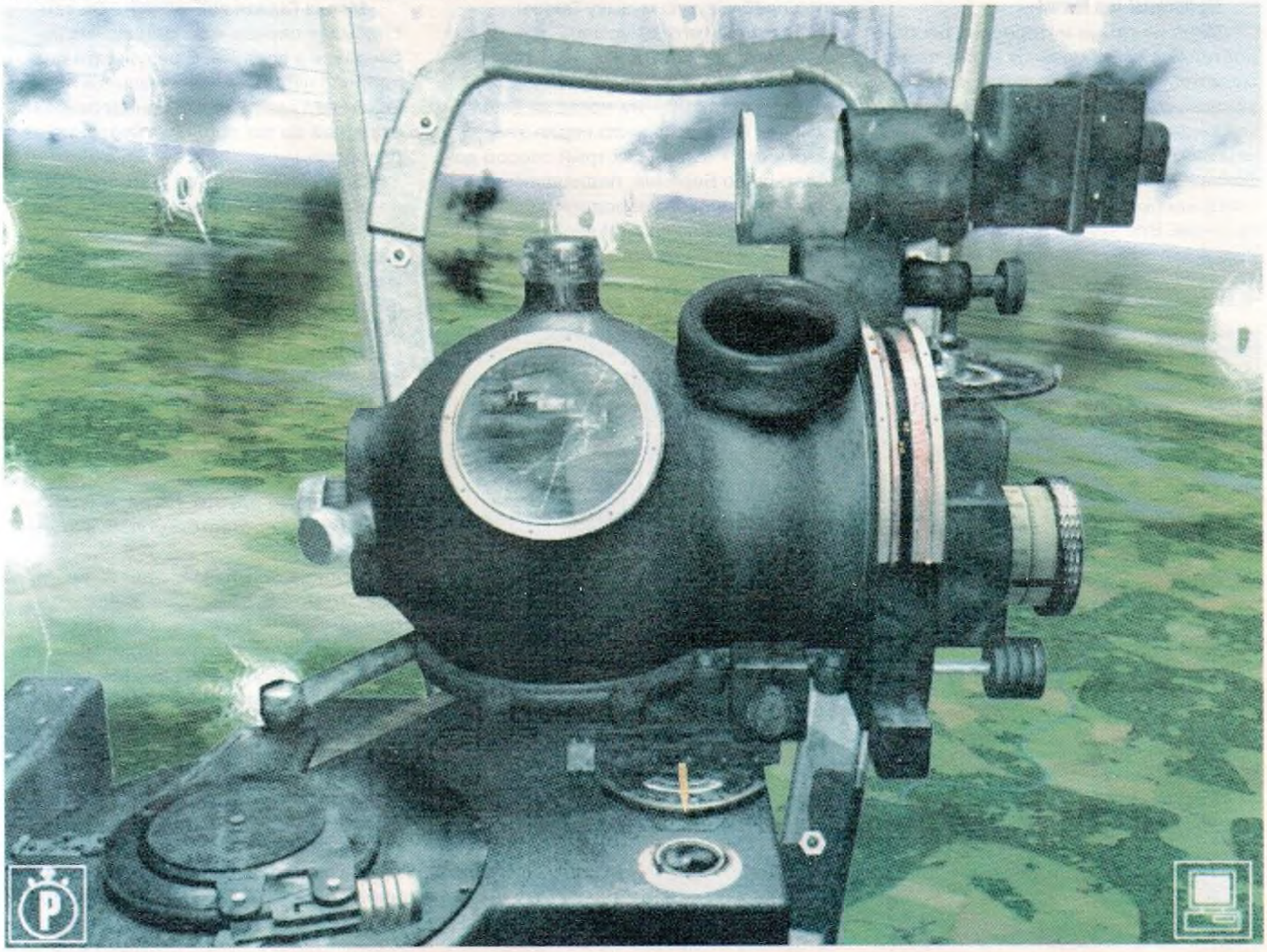
В-четвертых, перекинуть тумблер автопилота – чтоб все получилось, как задумано.

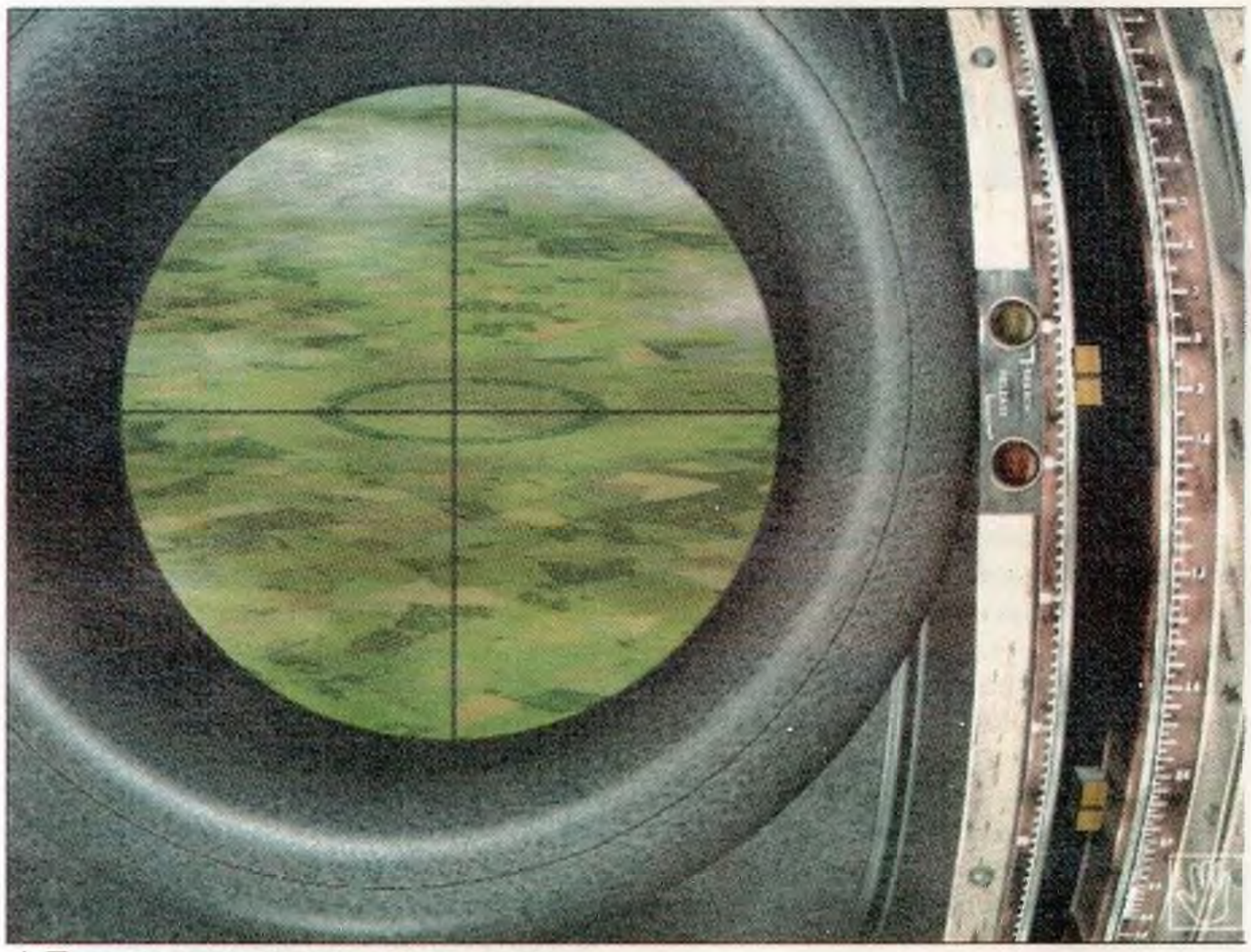
В-пятых, нужно назначить бомбы. Для этого есть еще четыре тумблера; как только вы включаете каждый из них, на панели загорается серия индикаторов. B-17 в общей сложности может выдать до четырех серий бомб. Но цель у нас одна, а потому мы свалим на нее сразу все, что привезли. Включаем четыре тумблера.

Вот, в общем, и все. В принципе, можно ко всему прочему установить интервал в серии, но то, что стоит по умолчанию (350 миллисекунд), – оптимально; при таком интервале залп как раз полностью накроет стандартную цель.

Надо упомянуть и еще об одной ве-

▼ Общий вид "Нордена". С этого экрана тоже можно установить боковой снос





▲ **Перекрестие уходит вниз и влево. Джойстик чуть от себя и, зажав "N", – чуть вправо. Примерно так**

щице. Есть там тумблер, закрытый предохранителем. Это аварийный сброс бомб. Бывает такое, что вам по ходу дела вынесут пару движков. Тогда ситуация будет развиваться так: либо бомбы упадут на землю сами по себе, либо вместе с самолетом. Поскольку первый вариант предпочтительнее, нужно быстро выполнить вышеописанные шаги, после чего отбросить предохранитель и нажать этот тумблер.

Итак, все готово, все лампочки горят. Теперь нужно точно навестись на цель.

Ну и наводись

Я напомню, что красивый рельеф местности в B-17 реализуется продвинутыми технологиями бамп-мэппинга. Настоящий трехмерный объект на этом фоне видно издалека. А потому различить цель не очень сложно.

Смотреть нужно уже через прицел (action-экран бомбардира). У прицела есть два основных режима: поиск и сопровождение (они переключаются посредством SHIFT-K). В режиме поиска джойстик бодро ворочает его туда-сюда. Сопровождение – это значит, что перекрестие остается направленным на выбранную точку поверхности. Собственно, в этой точке и должна находиться цель.

Кстати, если автопилот уже работает, то самолет тут же будет разворачиваться следом за прицелом. Но прицел гиростабилизирован, что бы ни происходило с машиной, он сохраняет свое положение в пространстве. Допустим, вы сместили перекрестие вправо. Бомбардировщик тут же пошел вправо (это можно увидеть, если переключиться на instrument view). Но горизонтальная нить перекрестия по-прежнему параллельна горизонту.

Итак. Найдите объект, наведитесь на него и нажмите SHIFT-K. И помните, что центр перекрестия – это точка, на которую придется середина серии. Наводиться нужно строго по центру объекта. Тогда бомбовый залп пройдет по нему с начала до конца. А коллеги, идущие параллельными курсами, еще и с боков добавят.

И если погода не очень, то вот тут-то вы и поймете, почему всех бомбардиров так возмущают облака над целью.

Обычно как раз в этот момент в прицеле начинают появляться черные неряшливые кляксы – пока что беззвучно. Ну все – началось.

That's It

Потом раздаются хлопки. А после этого все перерастает в оглушительные удары – со всех сторон. И вот уже кто-то заорал от боли, за третьим мотором потянулся шлейф, а стрелок в верхнем блистере кричит, что сосед падает.

Но не это главное. А главное вот что: мы видим, что прицел в режиме сопровождения начал сползать с цели. И чем ближе мы к объекту, тем быстрее сползает.

А надо вам сказать, что все ориентируются именно по нам. Мы открываем бомболюк – и они открывают. Наша "Крепость" корректирует курс – и они следуют за нами, четко держа строй. Мы начинаем разгружаться – и в тот же миг они тоже начинают бросать бомбы. Попросту говоря, если промажем мы – все они тоже ударят по пустому месту. В жизни такое довольно часто бывало.

Итак, что надо сделать прямо сейчас?

При всех своих достоинствах "Норден" – это лишь механический аналоговый компьютер эпохи сороковых годов. Он не может вычислить все в точности. Его надо откалибровать. Попросту говоря, ввести поправки.

Это несложно. Если в режиме сопровождения двинуть джойстик взад-вперед (по ситуации), то можно остановить сползание горизонтальной нити. Если же, удерживая "N" (не спрашивайте, почему так), подвигать его влево-вправо, то прицел получит поправку по боковому сносу.

Тут есть два нюанса.

Нюанс первый. Нужно очень четко различать неверный прицел и неверную калибровку. Если прицел сползает, не нужно постоянно ставить его на место в режиме поиска. И наоборот: если он стоит как вкопанный, но не там, не нужно калибровать его так, чтобы он уполз, куда надо. Обе эти "техники" ведут к крупному промаху.

Действовать нужно так. Если прицел уходит, вновь переходим в режим поиска (SHIFT-K), ставим его на место и калибруем. Если все равно уходит, повторяем процедуру. Именно в таком порядке. Не нужно задерживать ушедшее перекрестие, поскольку для каждой точки на земле поправки нужны свои. Настроите, переставите – а оно с правильного места опять начнет уходить.

Нюанс второй. Когда вы вводите поправку по скорости (горизонтальная нить), вы просто смещаете маленький контактик – чтобы он замкнулся чуть раньше или позже. Но на установку поправки по сносу (вертикальная нить) отвечает уже весь бомбардировщик – он ложится на новый курс. А потому в этом случае перекрестие остановится (или замедлится) не сразу.

Если прицел взят правильно, то перекрестие остается на центре цели до самого сброса бомб. В этом случае у фашистов на земле все разлетится в пыль. Так им и надо.

Как только все бомбы уйдут, есть смысл переключиться на вид bomb-to-target. Именно так можно сразу же оценить эффективность удара. Первый признак того, что все идет как надо – вторичные взрывы. То есть видно: вот пошел залп, ровно так пошел, – и вдруг по бокам и спереди начинаются хаотичные вспышки. Порядок: это рвется то, по чему ударила взрывная волна. Значит, все точно.

И последнее замечание. Понятно, что отрабатывать все это надо не в боевом вылете. Так вот, тренировку нужно проводить исключительно на миссии "Bombing (Poor Conditions)". На "Good Conditions" смысла нет – там все упрощено так, что бросать можно, вообще толком не целясь.

Совсем напоследок

Есть и другие способы навигации и использования "Нордена". Причем некоторые из них не заменяют то, о чем я рассказал, а дополняют это. Но того, что описано в этом материале, вполне хватает для эффективного выполнения боевой задачи.

Вот такие дела. Ну ладно, давайте, тренируйтесь, а я пошел – у меня новый вылет намечается. Не отпускает, зараза...

Виктор Карминов

Виртуальная Формула 1
Как правильно настроить болид

В начале сразу оговорюсь. Все, что здесь написано, представляет собой лишь общие советы и рекомендации, отражает мое видение проблемы. Возможно, кто-то из спецов сочтет сей труд неполным или неточным. Что ж, буду рад конструктивной критике. Поэтому не следует воспринимать все нижеследующее как неоспоримую истину. Я лишь привел описание основных настроек и объяснил их влияние на поведение болида. Сделал попытку разъяснить важнейшие термины и названия и дать, по возможности, их точный и понятный перевод.

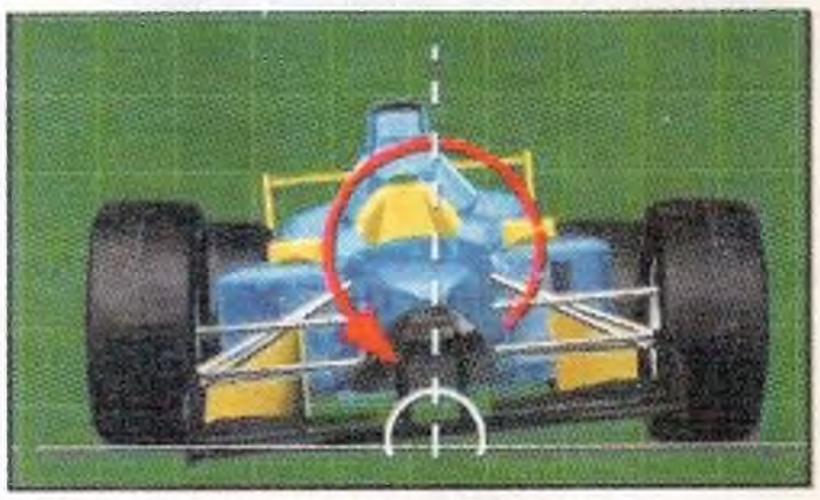
В процессе написания я сознательно избегал конкретных примеров, дабы не заключать читателя в рамки стереотипов, которые в мире Формулы 1 могут оказаться весьма вредными.

Памяти Бразильского Волшебника посвящается...

Этап 1: Аэродинамика

Перед тем как приступить к настройке болида, ознакомьтесь с трассой, определите для себя, на что лучше делать ставку: на максимальную скорость на прямых и минимальную в поворотах или же, наоборот, на быстрое прохождение виражей, но недостаток "км/ч" на прямых. В первую очередь эти показатели определяются **аэродинамикой (aerodynamics)** болида.

Регулировка аэродинамики – один из наиболее важных этапов настройки. Он заключается в изменении ***прижимной силы* (downforce)** путем установки значения угла атаки ***переднего и заднего антикрыльев* (front and rear wings)**.



▲ **Это и есть поперечный крен**

Антикрылья используют тот же принцип, что и крылья самолета, однако, благодаря тому, что установлены они под другим углом к встречному воздушному потоку, создается не подъемная, а прижимная сила. Поскольку прижимная сила возрастает пропорционально квадрату скорости, при максимальных углах атаки антикрыльев она может превышать вес автомобиля в 3-4 раза. Это позволяет проходить повороты на очень больших скоростях, при которых боковые перегрузки достигают нескольких g.
Но в этом случае также увеличивается общее аэродинамическое сопротивление, и, следовательно, уменьшается максимальная скорость на прямых участках трассы.

Аэродинамические настройки влияют и на процесс торможения: чем больше прижимная сила, тем тормозной путь короче.

Основное воздействие на величину прижимной силы оказывает заднее антикрыло, переднее же сохраняет баланс. Нахождение такого баланса необходимо для того, чтобы проходить повороты с максимальной скоростью.

Непосредственно с понятием баланса связаны два очень важных понятия, которые используются для описания поведения машины в поворотах. Это ***недостаточная поворачиваемость* (understeering)** и ***избыточная поворачиваемость* (oversteering)**.

При недостаточной поворачиваемости машина проходит поворот по внешнему радиусу. Болид плохо слушается руля, его как бы выносит из поворота.

При избыточной поворачиваемости автомобиль "заныривает" в поворот. Он становится нестабильным, повышается вероятность срыва заднего моста в занос, увеличивается износ задних покрышек.

Если в процессе настройки возникла недостаточная поворачиваемость, необходимо усилить аэродинамическую загрузку переднего моста, то есть увеличить угол атаки переднего антикрыла. Также следует ослабить аэродинамическую загрузку задней оси, для чего надо уменьшить угол атаки заднего антикрыла.

При возникновении избыточной поворачиваемости нужно делать все наоборот.

Приблизительно определившись с общей аэродинамической концепцией можно приступать к настройке передаточных чисел в ***коробке передач* (gearbox ratios)**.

Этап 2: Коробка передач

Коробка переключения передач (КПП) – это механизм, позволяющий изменять тяговое усилие на ведущих колесах при одной и той же величине крутящего момента на валу двигателя. В болидах F1, как правило, используются шестиступенчатые КПП.

Основной характеристикой КПП служат передаточные числа. Упрощенно их можно представить как отношение числа зубьев ведущей шестерни к числу зубьев ведомой шестерни (например, 28:64, 42:64, 53:64). Передаточные числа должны соответствовать характеру каждой трассы. Чем меньше это отношение, тем больше величина крутящего момента, передаваемого на колеса. При этом достигается максимальное ускорение, но уменьшается скорость, которая может быть достигнута на этой передаче.

При больших отношениях мы можем набрать большую максимальную скорость, но потеряем в ускорении. Передаточное число для шестой передачи вообще близко к единице (например 62:64; 65:64). Оно устанавливает максимально возможную скорость автомобиля.

При установке передаточного числа для шестой передачи следует исходить из того, что к концу самой длинной прямой двигатель должен будет успеть развить максимальные обороты и сработает ***ограничитель оборотов* (rev-limiter)** (загорятся все четыре индикатора оборотов двигателя). Если двигатель не успевает раскрутиться "до упора", следует уменьшить передаточное число. Если же двигатель раскручивается до максимума слишком рано, передаточное число надо увеличить.

Устанавливая передаточное число для первой передачи, необходимо стараться достичь максимального ускорения при выходе из самого медленного поворота трассы. То есть чем ниже скорость на наиболее медленном участке трассы, тем меньшее передаточное число нужно устанавливать. Однако при этом следует остерегаться слишком малых значений. Дело в том, что на некоторых трассах имеются очень крутые и медленные повороты, так называемые шпильки. При выходе из них может произойти пробуксовка задних колес, если установлено слишком маленькое передаточное число для первой передачи, которое, к слову, может также оказаться причиной неудачных стартов (возникнет пробуксовка).

Передаточные числа для всех остальных, промежуточных, передач необходимо относительно равномерно распреде-

лить между передаточными числами первой и шестой передач.

Этап 3: Тормозная система

Наряду с аэродинамикой и коробкой передач, тормоза являются не менее важным элементом настроек, и если учесть, что большинство обгонов в современной Формуле 1 происходит именно на торможении, то становится понятной вся важность правильной установки ***баланса тормозов*** **(brake balance front/rear)**, то есть соотношения тормозного усилия между передними и задними колесами.

В идеале, все колеса должны блокироваться одновременно (теоретически они не должны блокироваться вообще, так как сила трения покоя больше силы трения скольжения, и я привожу случай блокировки лишь для наглядности объяснения действия баланса тормозов). Но если мы немного сместим баланс тормозов в сторону передних колес, эффективность торможения немного повысится, но машина по управляемости будет очень сильно напоминать санки. Мы получим ярко выраженный случай недостаточной поворачиваемости.

Если же немного сдвинуть баланс тормозов назад, мы, возможно, и потеряем немного в эффективности торможения, но при этом сохраним возможность управлять машиной в процессе торможения. Опять же, если слишком переусердствовать, то у машины появится тенденция к избыточной поворачиваемости. У нас здесь не ралли, и, я думаю, не надо объяснять, что будет, если в повороте произойдет блокировка задних колес.

Естественно, колеса, в сторону которых мы смещаем баланс тормозов, быстрее изнашиваются.

Этап 4: Подвеска

Во время движения автомобиль испытывает воздействие целого ряда сил. Под их влиянием болид изменяет свое положение в пространстве, в результате чего мы можем наблюдать ***продольный крен*** **(Pitch)** и ***поперечный крен*** **(Roll)**. Тут пришла пора поговорить о подвеске.

Продольный крен – это продольное перемещение автомобиля, вызванное силами инерции при торможении или ускорении. В случае, когда колесо наезжает на препятствие или при движении в гору. Такой крен имеет место при смещении нагрузки с передних колес на задние или, наоборот, с задних на передние (при разгоне или торможении). Он может вызвать значительное ухудшение связи болида с полотном трассы.

Поперечный крен – это наклоны корпуса болида (вправо или влево), возникающие при прохождении поворотов. Вызывается центробежной силой. Поперечный крен, как и продольный, из-за большого смещения нагрузки с одних колес на другие (в данном случае с правых на левые или наоборот) также может стать причиной ухудшения сцепления машины с дорогой.

Управлять продольным и поперечным креном позволяет ***подвеска*** **(suspension)**. Она состоит из ***пружин*** **(springs)**, ***стабилизаторов поперечной устойчивости*** **(anti-roll bars)** и ***амортизаторов*** **(dampers)**.

Пружины

Пружины управляют перемещением колеса в вертикальной плоскости и поглощают энергию воздействия на подвеску различных сил, которые возникают при движении автомобиля. Регулируя жесткость пружин, мы влияем на поведение автомобиля как на прямой, так и в поворотах, то есть управляем продольным и поперечным кренами.

Более жесткие пружины подвески требуют соответствующих усилий для перемещения колеса. Чем жестче пружины, тем меньше автомобиль кренится в виражах и меньше раскачивается при ускорении и торможении. При этом повысится управляемость машины и скорость в поворотах, но значительно возрастет степень износа резины. При высокой жесткости подвески во время старта велика вероятность пробуксовки. При торможении же колеса будут более склонны к блокировке (особенно на изношенной резине). Жесткость подвески приносит свои плоды в квалификации, когда необходимо показать наилучший результат на одном круге. Но в гонке она может стать причиной неудачи, так как, позволив в начале показать великолепные результаты, она очень быстро "съест" резину, превратив заезд в сущий кошмар.

Мягкая подвеска, напротив, позволяет экономить резину, противодействует пробуксовке и блокировке колес. Но в то же время автомобиль начинает хуже реагировать на управление, становится более инертным, не позволяет показать лучшее время на круге.

Регулировка жесткости пружин являет собой хороший инструмент в борьбе с недостаточной или избыточной поворачиваемостью.

При недостаточной поворачиваемости необходимо увеличить жесткость пружин задней оси или же уменьшить ее в передней части подвески. Если возникла избыточная поворачиваемость, то нужно поступать с точностью до наоборот.

Следует заметить, что на некоторых трассах приходится часто атаковать бордюрный камень, поэтому тут рекомендуется уменьшить жесткость пружин передней и задней подвески. Аналогично следует поступать для уменьшения износа резины.

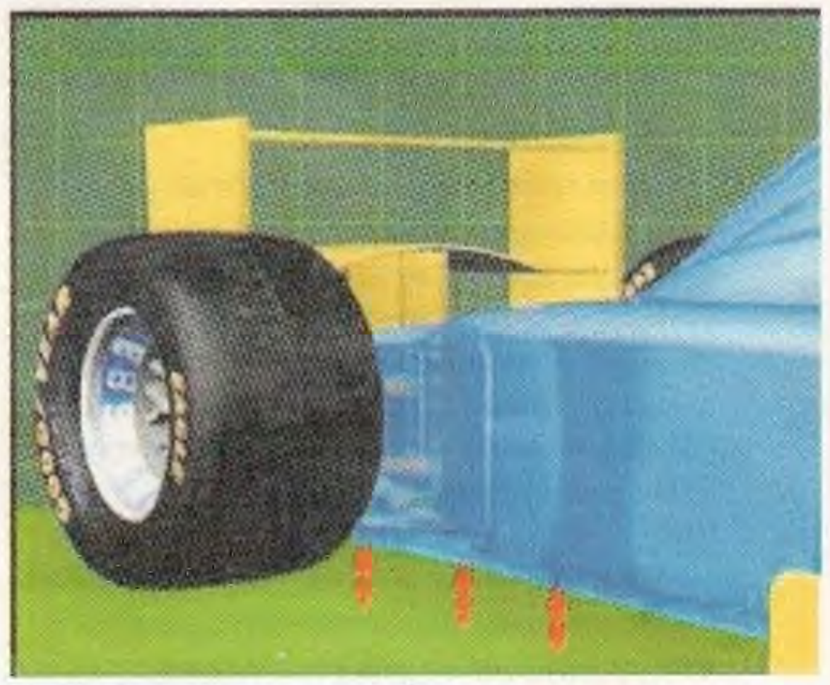
Устойчивость

Следующий элемент – передний и задний стабилизаторы поперечной устойчивости. Они влияют на работу подвески в поворотах, то есть позволяют управлять поперечным креном и укрепляют подвеску. Для регулировки стабилизаторов действует то же правило, что и для пружин. При недостаточной поворачиваемости следует увеличить жесткость заднего стабилизатора поперечной устойчивости и/или уменьшить жесткость переднего стабилизатора.

Амортизаторы

Подобно пружинам и стабилизаторам, ***амортизаторы*** **(dampers)** также являются частью подвески. Они предназначены для поглощения и рассеивания накопленной в пружинах подвески энергии. Вторая функция амортизаторов – ограничение ходов подвески.

Роль, которую играют амортизаторы, различна в зависимости от того, работают они на ***сжатие*** **(bump)** или на ***отдачу*** **(rebound)**.



▲ Правильная регулировка зазора между днищем болида и трассой обеспечивает большую прижимную силу

При наезде колеса на препятствие пружины подвески сжимаются, и амортизаторы работают на сжатие. При этом они поглощают часть энергии удара.

Когда колесо съезжает с препятствия, пружины подвески начинают разжиматься, амортизаторы не позволяют им делать это слишком резко. В этот момент они работают на отдачу, рассевая энергию, накопленную в пружинах подвески.

Для различных условий работы амортизаторов имеется несколько видов настройки:

slow bump front/rear – регулирует *поглощение* амортизаторами энергии удара, образовавшейся в пружинах при прохождении поворотов и преодолении волнистых участков трассы, помогает поддерживать загрузку передней части автомобиля, когда изменяется угол крена. Увеличение жесткости переднего амортизатора немного смещает баланс автомобиля в сторону недостаточной поворачиваемости.

slow rebound front/rear – регулирует *рассеивание* амортизаторами энергии удара, накопленной пружинами при прохождении поворотов и преодолении волнистых участков трассы. Увеличение жесткости переднего амортизатора существенно смещает баланс автомобиля в сторону недостаточной поворачиваемости. Увеличение жесткости заднего амортизатора дает эффект избыточной поворачиваемости. Общее увеличение жесткости улучшит управляемость, но увеличит износ резины.

fast bump front/rear – регулирует поглощение амортизаторами энергии удара, образовавшейся в пружинах подвески в момент наезда колеса на препятствие (например, бордюр). Увеличение жесткости немного смещает баланс автомобиля в сторону недостаточной поворачиваемости и улучшает управляемость. Уменьшение улучшит сцепление колес при наезде на бордюр или другие неровности.

fast rebound – регулирует рассеивание амортизаторами энергии удара, накопленной пружинами в момент наезда колеса на препятствие. Увеличение жесткости улучшит управляемость. Уменьшение улучшит сцепление колес при наезде на бордюр или другие неровности.

Углы установки колес

Для того чтобы в поворотах увеличить площадь соприкосновения шин с асфальтом, колеса болидов Формулы 1 не строго перпендикулярны плоскости трассы, а немного повернуты внутрь на определенный угол – расстояние между колесами вверху меньше, чем внизу. Этот угол называется ***развалом*** **(camber)**.

Методика установки правильного угла развала колес заключается в достижении приблизительного равенства температур на всех трех зонах рабочей поверхности шин: внешней (outside), центральной (middle) и внутренней (inside).

Также следует упомянуть про ограничитель ***угла поворота управляющих колес*** **(steering lock)**. Установка большого угла уменьшает радиус поворота машины, что позволяет легко проходить крутые изгибы трассы, но в тоже время способствует увеличению износа резины.

Дифференциал

С некоторой натяжкой к регулировкам подвески можно отнести установку жесткости сопряжения задних колес в ***дифференциале*** **(differential)**. Имеются три градации жесткости: высокая (high), средняя (medium) и низкая (low). Высокая жесткость улучшает сцепление с трассой при выходе из поворотов и уменьшает вероятность пробуксовки колес, особенно на мокрой трассе, однако провоцирует возникновение недостаточной поворачиваемости.

Этап 5: Тип резины

Долгое время применялись покрышки без рисунка протектора, и назывались они ***сликами*** **(slicks)**. Слики обеспечивают максимальную площадь пятна контакта шины с дорогой и, следовательно, обладают наилучшими сцепными качествами. Однако правилами 1998 года на сликах были введены канавки. По три канавки на передних шинах и по четыре – на задних. После чего слики стали называть псевдосликами. С 1999 года по 4 канавки введены регламентом на всех колесах. Это было весьма сомнительное нововведение, но его обсуждение выходит за рамки этой статьи.

Слики, или псевдослики, применяются только на сухой (dry) трассе. Для дождевых (wet, rain) условий существует специальная резина, которая имеет рисунок, призванный осуществлять отвод воды из-под шины и предупреждать появление эффекта аквапланирования ("всплывание" колес над слоем воды и потеря управляемости).

Есть и промежуточный вариант между дождевыми и сухими покрышками – это intermediate, так называемый микс. Уже не слик, так как на нем имеются канавки для отвода воды, но их количество невелико. Микс применяют, когда трасса не очень мокрая, или, например, когда дождь идет над определенным участком трассы.

Встречается разновидность резины для очень сильного дождя, ее можно назвать ливневой резиной (monsoon). Отличается она от обычных дождевых покрышек более интенсивным и глубоким рисунком.

Дождевые и сухие покрышки сугубо специфичны, они хороши только для тех условий, для которых предназначены. Во время дождя резина очень мало изнашивается, что дает возможность провести всю гонку на одном комплекте, но стоит трассе подсохнуть, как дождевая резина мгновенно перегреется, сотрется и придет в полную негодность. В тоже время, слики, которые хороши на сухом асфальте, не позволяют нормально ехать по мокрой трассе, пилот из-за них теряет порядка 10 секунд на круге, а это очень и очень много.

Резина в Формуле 1 различается по степени жесткости. Существуют жесткий, средний, мягкий и очень мягкий типы резины (hard, medium, soft, extra soft), которые могут также обозначаться буквенными индексами A, B, C, D. В некоторых симах подобное разделение отражается только наличием жесткого и мягкого типов резины. Но в любом случае действует такое правило: чем жестче резина, тем менее она подвержена износу, но тем хуже сцепные качества. И наоборот, более мягкие покрышки быстрее изнашиваются, но при этом они гораздо лучше держат дорогу.

По правилам, выбрав сухую резину определенной жесткости, мы обязаны использовать ее как в гонке, так и в квалификации. Поэтому следует думать не только о том, чтобы показать наилучшее время в квалификации, но и о том, чтобы резина хорошо себя вела на протяжении всей гонки, естественно, с учетом тактики и стратегии пит-стопов.

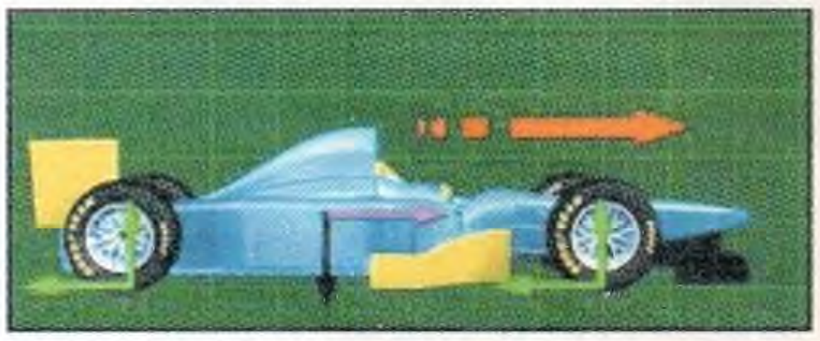
Нюансы

Помимо указанных выше настроек можно изменять ***расстояние*** **(ride height)** между так называемой ***планкой*** **(plank)** – специальной доской толщиной в 1 см, прикрепленной к днищу болида, и землей. Значение этого расстояния устанавливается и для передней, и для задней части машины. Оно нужно для того, чтобы обеспечить необходимый зазор между планкой и землей при вертикальных колебаниях болида.

Если это расстояние спереди меньше, чем сзади, то из-за разрежения, образующегося на большой скорости под днищем болида, возникает дополнительная прижимная сила, получившая

▲ **Меню настройки болида может запросто ввергнуть неподготовленного игрока в шок. Но не все так страшно**

▼ **Настраивая баланс тормозной системы, вы кардинальным образом меняете поведение болида в поворотах**



название ***граунд-эффекта*** **(ground-effect)**. Для получения максимального граунд-эффекта необходимо в передней части болида устанавливать минимальное расстояние до земли, а в задней – максимальное.

При установке минимального расстояния между планкой и трассой следует следить за тем, чтобы в процессе движения не происходило стачивания планки об асфальт. В этот момент на панели загорается индикатор в виде продольной полоски на силуэте болида. Также это можно заметить по характерному скребущему звуку и искрам, вылетающим из-под машины. Если во время гонки вы полностью сотрете планку, то полноценно продолжать заезд уже не сможете (в реальности это грозит дисквалификацией).

Минимальное расстояние между планкой и трассой также зависит от жесткости пружин подвески. Чем мягче подвеска, тем большее расстояние следует устанавливать.

Однако в квалификации сохранностью планки можно пренебречь и возможно применение следующего действенного приема. Необходимо уменьшить расстояние между планкой и землей до предела, но так, чтобы планки хватило только на один быстрый круг.

Если стирание планки все же происходит, то можно попробовать уменьшить рабочий ход амортизаторов с помощью специальных ***буферов*** **(packers, bump stops)**. Но я бы не рекомендовал слишком увлекаться данными параметрами, так как их использование делает подвеску весьма жесткой со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Устанавливая максимальное расстояние между планкой и поверхностью трассы, следует помнить, что, поднимая заднюю часть болида, мы одновременно поднимаем и его центр тяжести, что делает автомобиль более нестабильным и значительно увеличивает вероятность срыва заднего моста в занос при прохождении виражей.

Таковы в общих чертах основные настройки болида F1. Теперь вкратце коснемся тактики и стратегии пит-стопов. Естественно, эта важнейшая составляющая современной Формулы 1 в полной мере работает, если играть ***полную гонку*** **(100% Race Distance)**. Многим может показаться весьма нудным занятием нарезать полсотни, а то и больше кругов, но поверьте мне, игра в этом случае приобретает еще и стратегический аспект. Кроме того, неплохим подспорьем здесь является возможность сохраняться.

Приготовления закончены.
Gentlemen, start your engines!

Тут сложно посоветовать что-либо однозначное. Чем больше остановок вы запланируете, тем свежее будет резина. Если в баке меньше топлива, то машина поедет быстрее, но вы потеряете много времени в боксах. А если решитесь только на один пит-стоп, то резина будет более изношенной, что особенно скажется в конце гонки. К тому же, большое количество бензина ухудшит управляемость в начале гонки, но вы сэкономите время, заезжая в боксы только один раз.

Чем выше на конкретной трассе будет износ резины, и чем сильнее он будет отражаться на управляемости болидом, тем большее количество остановок следует планировать. Однако никак не больше трех. Если резина изнашивается умеренно и управление не сильно ухудшается в связи с этим, то можно попробовать идти на один пит-стоп. Этим правилом следует руководствоваться и при выборе резины. На худой конец, даже в процессе гонки можно изменить количество визитов в боксы. Также, при выборе количества остановок надо учитывать время заезда на пит-лейн и выезда с него, так как на разных трассах оно может существенно отличаться.

Еще необходимо обращать внимание на поведение болида. Если даже на изношенной резине удается показать хорошее время, то пит-стоп можно попытаться оттянуть до предела (разумеется, при этом нужно следить, чтобы топливо не закончилось где-нибудь посередине трассы :)). Если машина из-за плохой резины перестала держать трассу несколько раньше, чем предполагалось, то, пожалуй, стоит заехать в боксы на замену покрышек. Также тактику остановок следует соразмерять с поведением ближайших соперников, особенно если те идут на такое же количество пит-стопов, что и вы.

Так как количество топлива влияет на управляемость болида, то в квалификации следует заливать бензина по минимуму. Тут я бы посоветовал использовать четыре попытки по одному быстрому кругу в каждой.

Можно попробовать следующий прием: взять топлива не на три, а только на два круга. На длинных трассах это дает неплохой эффект. Разумеется, в квалификации имеет смысл использовать только свежую резину.

Вот, в общем-то, и все. В заключение хочу сказать, что необходимо стремиться к нахождению компромисса между высокой максимальной скоростью на прямых и сохранением стабильности и хорошей управляемости в поворотах.

Начинающим пилотам я бы порекомендовал увеличивать значение прижимной силы. В силу того, что более аэродинамически загруженные болиды легче управляются и довольно лояльны к небольшим ошибкам в пилотировании.

Не следует увлекаться избыточной поворачиваемостью: если на свежей резине это и дает некоторое преимущество, то скорый износ покрышек может поставить крест на ваших планах выиграть гонку. К тому же, управление таким автомобилем требует от гонщика очень тонкого чувства машины.

Вот таковы в общих чертах основные настройки болида F1. В заключение хотелось бы порекомендовать вам не оставлять в стороне опцию глобальной оценки настроек, а именно **Performance Analysis**. Практически во всех серьезных симах имеется подобный помощник, который позволяет игроку ознакомиться с показателями телеметрии. Вся информация о поведении болида, его основных узлов продемонстрирована в виде наглядных графиков. Как правило даются следующие параметры:

▲ Аэродинамика. Белыми стрелками показаны потоки встречного потока воздуха, которые образуют прижимную силу (красная стрелка)

Speed – скорость;

Steer – угол поворота передних колес;

RPM (revolutions per minute) – число оборотов коленчатого вала двигателя в минуту;

Throttle – дроссель (акселератор, газ);

Brake – тормоз;

Gear – номер передачи;

Отдельно для каждого колеса приводится:

Ride height – расстояние между землей и днищем болида;

Travel – перемещение колеса в вертикальной плоскости (ход подвески);

Wheelspin – скорость, снимаемая с колеса.

Long. accel – продольная перегрузка;

Lat. accel – боковая (поперечная) перегрузка.

В общем, сравнивайте свои настройки с настройками компьютерных соперников. Не допускайте слишком больших различий. Это ни к чему хорошему не приведет. Вы рискуете стать легкой жертвой противников либо на прямых, либо в поворотах (в зависимости от своих настроек).

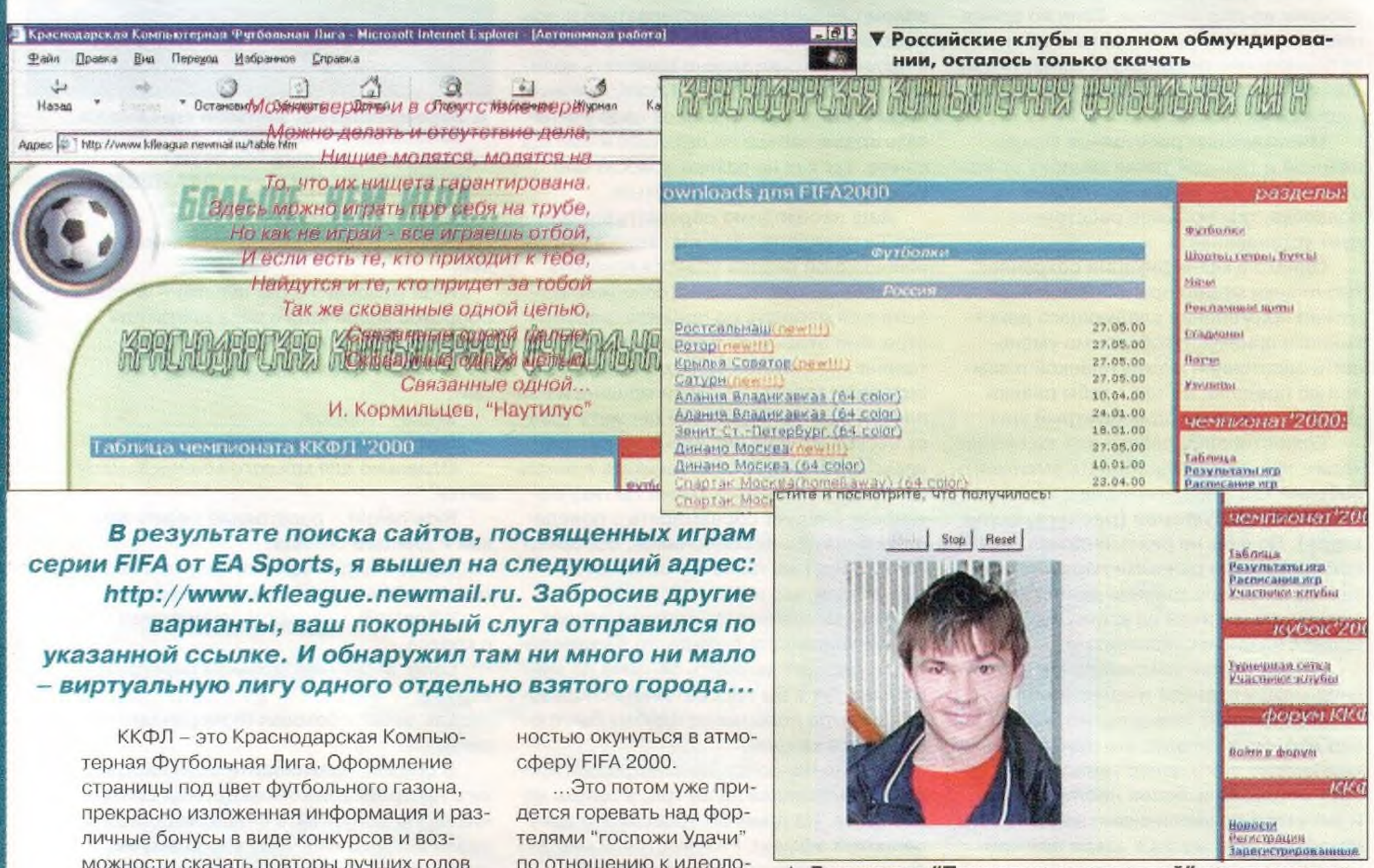
Запомните самое главное: настраивая болид, мы ставим своей целью не только приспособить его к особенностям конкретной трассы, но и к стилю вождения пилота. Подавляющее большинство треков таково, что регулировки у разных пилотов могут довольно сильно отличаться даже при одинаковом времени на круге. Поэтому невозможно давать однозначных вариантов настроек – каждый гонщик должен составить их для себя сам, исходя из собственного стиля пилотирования, опыта и личных предпочтений. Но в любом случае найти лучшие настройки можно только методом проб и ошибок.

В общем, как говаривал Марио Андретти, существует только один способ научиться водить автомобиль Формулы 1, и этот способ – водить его.

Удачи!

Владимир Чаплыгин

ККФЛ или "Да здравствует "энтузязизьм"!



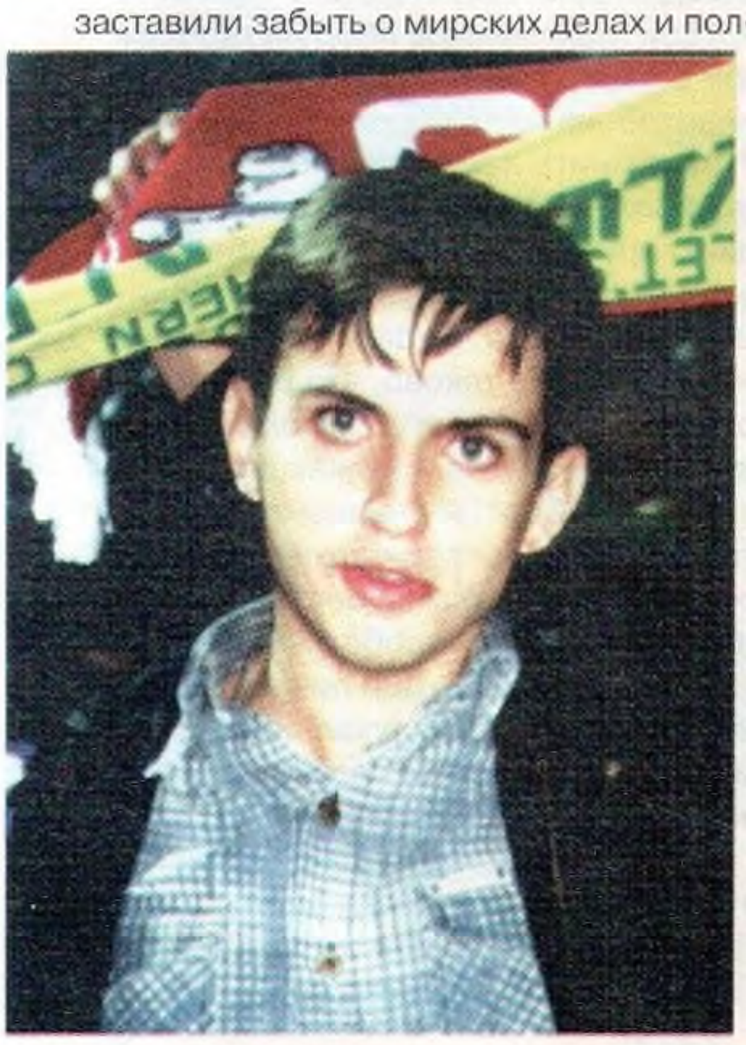
▼ **Российские клубы в полном обмундировании, осталось только скачать**

В результате поиска сайтов, посвященных играм серии FIFA от EA Sports, я вышел на следующий адрес: http://www.kfleague.newmail.ru. Забросив другие варианты, ваш покорный слуга отправился по указанной ссылке. И обнаружил там ни много ни мало – виртуальную лигу одного отдельно взятого города...

ККФЛ – это Краснодарская Компьютерная Футбольная Лига. Оформление страницы под цвет футбольного газона, прекрасно изложенная информация и различные бонусы в виде конкурсов и возможности скачать повторы лучших голов заставили забыть о мирских делах и полностью окунуться в атмосферу FIFA 2000.

...Это потом уже придется горевать над фортелями "госпожи Удачи" по отношению к идеологам лиги. Но обо всем по порядку.

▲ **В конкурсе "Приколись над звездой" под прицел попал Лоськов, наверное, дюже популярен он в Краснодаре**



▲ **Комиссар ККФЛ Денис Подгорный или просто DeN**

Скромно, но со вкусом

Конечно, сразу переходить к печальным известиям и разговорам об агонии не только геймеров Краснодара, но и виртуального футбола по всей России как-то не хочется – в наши дни и так достаточно печали. Так что начнем с приятных известий.

Сама страничка будет полезна не только фанатам, но и начинающим игрокам. Именно для них существуют разделы, где можно разжиться патчами, в результате установки которых появляется возможность принять участие в чемпионате России (в рамках FIFA 2000 – "Навигатор" давал обзор таких программ – Л.Т.). Но не патчами едиными жив человек. На сайте вы найдете читы, подробное описание функционирующих в игре кнопок или инструкцию по созданию 64-цветных футболок. Обрадовало и обилие скриншотов, начиная от вариаций с формой "Спартака", заканчивая моделями стадионов российских клубов.

Для регистрации в ККФЛ нужно приложить минимум усилий: достаточно проживать в Краснодаре и иметь компьютер с модемом и диск FIFA 2000. Дальше дело техники: подача заявки – и безумные сражения чуть ли не каждую неделю.

Детали расписаны в уставе ККФЛ: регламентация игровых параметров (таймы по шесть минут, максимальная строгость судьи и так далее), количество участвующих команд, перечисление возможных наказаний за нарушение существующих правил.

Ноль игр и сотни забитых мячей

Дальнейшее знакомство заставило меня усомниться в совершенстве регламента и устройства самой лиги. Для подтверждения моих слов достаточно взглянуть на

таблицу чемпионата. Лидер "Арсенал", ведомый surround`ом, умудрился за семнадцать игр наклепать противникам 151 мяч, а идущий за ним "Дортмунд" по потерянным очкам вполне способен был обогнать потенциального чемпиона. "Вот это интрига! Прямо-таки Чемпионат России-99", – подумалось мне. И только присутствие в таблице клубов с шестью, четырьмя, а то и вовсе с нулем в графе сыгранных матчей заставило сильно насторожиться.

Теряясь в вопросах и догадках, я взглянул на календарь. Наличие проведенного наполовину Чемпионата-2000 и наступившее тысячелетие между собой как-то не вязались. Налицо определенный диссонанс. А тут еще и обновления в разделе новостей заканчиваются сообщениями, датированными летом прошлого года. Неужели идея накрылась медным тазом, и перед нами лишь "осколки империи"? Пришлось начинать собственное независимое расследование, с печальными итогами которого вы сможете ознакомиться ниже.

▲ **Ширко вколотил "Локомотиву", а идет лишь четвертая минута, то ли еще будет**

Да здравствует "энтузязизьм"!

Увы и ах, но, скорее всего, Чемпионат-2000 так и не завершится, чемпион не определится, а участники останутся у разбитого корыта. Причин тому несколько. Тут и организационные сложности (комиссару, основателю и идейному вдохновителю проекта Денису Подгорному тащить на себе всю лигу очень непросто), и отсутствие стимула (весь чемпионат состоит из энтузиастов в возрасте от 14 до 26 лет, никаких взносов не предусмотрено, а, следовательно, главным призом является только моральное удовлетворение). Впрочем, я опять залезаю вперед. Начиналось все не так грустно...

Официальная дата рождения ККФЛ – 17 ноября 1999 года. До этого дня велись и другие работы по объединению геймеров в различные ассоциации.

На http://www.fifasoccer.ag.ru еще в 1998 году стали появляться базы данных людей, которые хотели сразиться в FIFA по модему. Но ни о каком создании полноценных лиг речи не шло. Желающие просто оставляли свои адреса, после чего с ними связывались такие же "безумцы". Проведя несколько игр, ребята расходились, как в море корабли.

Именно тогда стали назревать планы по созданию постоянных лиг. Зерно, брошенное в почву, начало прорастать, и выбранный нами в качестве примера Краснодар не стал исключением.

Роль организатора, а заодно и самого большого энтузиаста, как уже было сказано выше, сыграл Денис Подгорный. Он умудрился сплотить разрозненных товарищей в единую команду, взяв на себя бремя лидерства. Костяк лиги составили жадные до матчей и крупных побед интернетчики Краснодара.

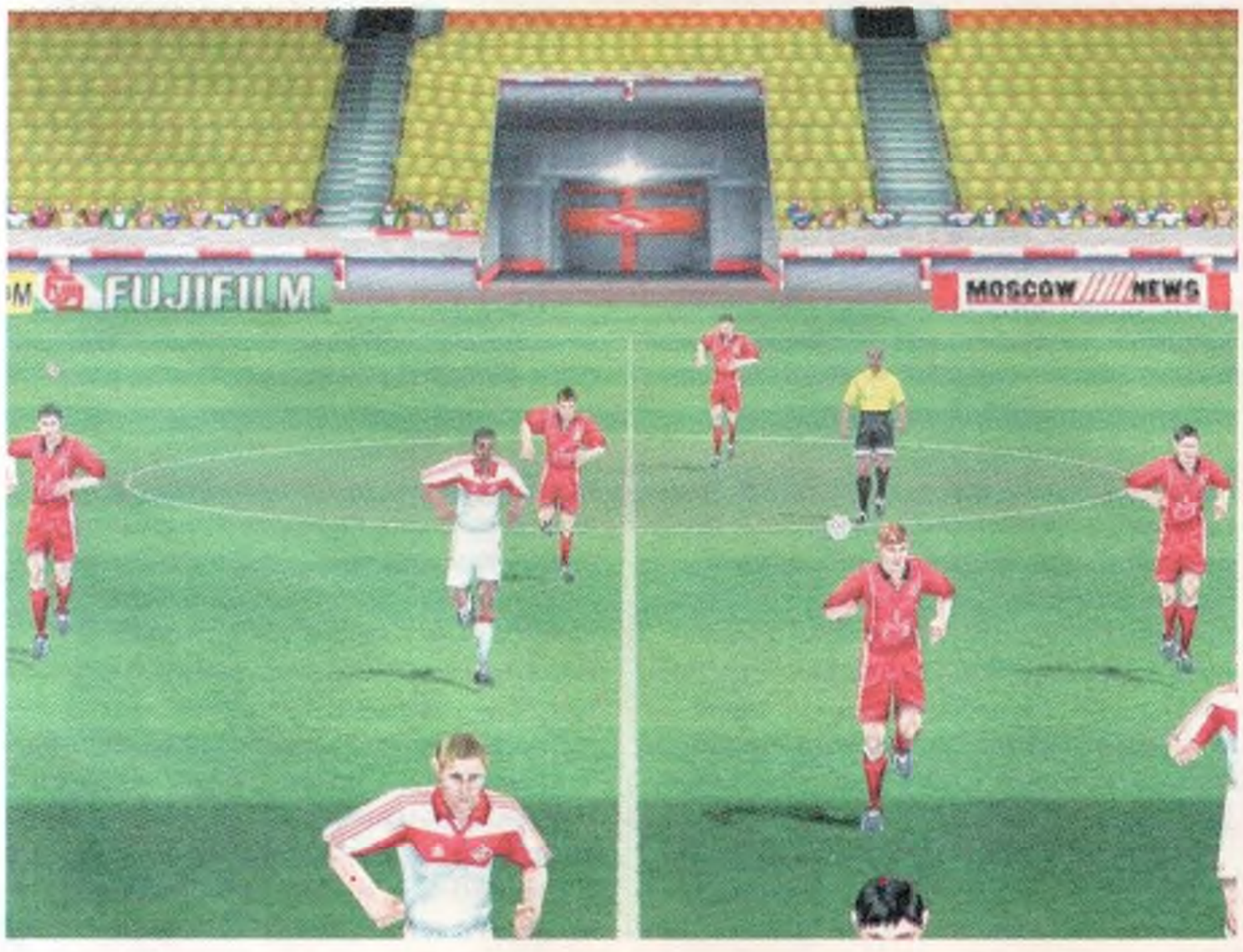
Первые игры состоялись в феврале. Наличие строгих правил (использование патчей категорически запрещалось) исключило возможность игры российскими клубами. И не надо рассуждать о патриотизме и мастерстве, в данный момент нас это не касается.

С самих ККФЛ'овцев финансового участия не требовалось. Предпринимались попытки привлечь финансирование со стороны, но местные компьютерные фирмы не пошли навстречу. Причину объяснить трудно, быть может, потенциальные спонсоры состояли из одних "жадин", не понимающих перспективу рекламы в онлайне; возможно, сами кубанцы не проявили должного рвения и настойчивости. Лично мне кажется, что имел место быть именно первый вариант, ибо при переписке Денис упомянул ряд фирм, к которым он обращался за помощью, но, увы, в итоге безрезультатно. Впрочем, я могу ошибаться.

Здесь надо выделить, наверное, самую главную причину продолжающегося сейчас распада ККФЛ. Пока в нашем мире финансы являются самой надежной основой практически всех отношений, именно на них нужно строить новые организационные формы, к коим, несомненно, относятся виртуальные футбольные лиги. Но Денис отказался взимать взносы, понадеявшись на аналогичный фанатизм со стороны других участников, и просчитался.

Однако на первых порах все было просто чудесно. Моторчик не заглох, а стал набирать обороты, постепенно наращивая и наращивая свою мощь. На странице ККФЛ появлялись столичные гости, присылавшие на конкурсы записи лучших голов. Причем никакой рекламной компании не проводилось – об этом даже подумать

▼ **Свисток, всем на перерыв**



▲ На этот раз Изибор не оправдал свое имя и схлопотал красную карточку, Газзаеву стоит задуматься

смешно: народ через поисковики и другие источники информации открывал для себя сайт. Конференции кипели от наплыва посетителей, и пусть разговоры велись на отстраненные темы и чаще среди самих же участников Лиги, зато именно такие мелочи и заставляли с оптимизмом смотреть в будущее. Даже "Спорт-Экспресс" не прошел мимо такого события, поместив ссылку на кубанский сайт. Удалось засветиться и на "Мекке" виртуальных футболистов http://www.fifa2000.net. Вершины покорялись одна за другой. Планировалось создание низших дивизионов, ибо уже расширенный до двадцати человек высший даже теоретически не смог бы вместить 40-50 желающих (именно такая раздутость формата потом сыграет злую шутку).

Тут бы и радоваться: на дворе середина лета 2000-го, чемпионат в самом разгаре, скоро дойдет до экватора, НО. Лето, оно и в Африке лето, нужен перерыв, так как у одних сессия, у других каникулы, у третьих житейские проблемы...

Этот перерыв в итоге так и не кончился. "Заморозка" проекта длится и по сей день, официальных битв нет. Товарищеские игры? Они в счет не идут. Быть может, появление спонсора откроет лиге второе дыхание, так что представителям финансовых кругов Краснодара стоит задуматься над идеей финансирования ККФЛ. Даже небольшой искры достаточно для возгорания пламени, и Сезон-2001 вполне может стать примером квинтэссенции энтузиазма, граничащего с фанатизмом при умеренном денежном вложении (хотя бы на покупку хорошего приза).

НТВ+ и лиги по всей России

А теперь давайте поговорим о... НТВ+. Да-да, вы не ошиблись, поначалу "в деле фигурировал" именно этот гигант.

Как ни странно, но футбольных "безумцев" полно по всей России, и ККФЛ является составной частью МФКФ – Международной Федерации Компьютерного Футбола, председателем которой был избран комиссар Пермской Компьютерной Футбольной Лиги Андрей Зонин.

Изначально планировалось проведение чемпионатов в каждом городе, входящем в состав МФКФ. Затем бы устраивалась своеобразная Лига Чемпионов, которая собирала бы лучших представителей регионов (три первых места и победитель кубка) в Москве (трое играли за одну команду, четвертый оставался в запасе) для определения сильнейшего на уровне страны. Была даже достигнута некоторая договоренность с НТВ+ о создании такого мероприятия и трансляции по каналу. Однако потом идея медленно умерла, несмотря на то, что в качестве спасения предпринимались многочисленные поездки из Перми в Москву. Причина фиаско переговоров так и осталась неизвестной. В общем, после известия о сходе со сцены НТВ+, мотивация участников ККФЛ значительно приуменьшилась. Крушение надежд и послужило той самой отправной точкой летнего кризиса. До этого момента маячила призрачная, но все-таки цель. Ради нее сражались не на жизнь, а на смерть. А теперь все, как говорится, "кина не будет, электричество кончилось". После такого происшествия продолжать чемпионат, по меньшей мере, неинтересно. Представляете, какая обида поселилась в душах ребят? Отсутствие веры погубило даже самых отчаянных оптимистов. Все это в итоге вылилось в "летний локаут", который, как уже было замечено, длится до сих пор.

Говорить о смерти виртуального футбола в России нельзя, ведь существуют лиги в других городах и даже появляются новые, базирующиеся уже на FIFA 2001 (например, Новосибирск). Может МФКФ и не станет "объединителем земель русских", но аналогичная организация наверняка рано или поздно придет ей на смену, знаменуя собой новый этап развития компьютерного футбола России. Пока мы с вами переживаем зачаточный этап становления всевозможных объединений на почве творений EA Sports, и именно метод проб и ошибок как нельзя лучше подходит для выбора верного пути. Стоит подняться со стульев и снять шляпы перед первопроходцами, которые стоят у истоков претворения в жизнь грандиозных планов "компьютеризации" российского футбола.

"Его пример другим наука"

Именно пример ККФЛ отчасти является своеобразной "Наукой побеждать" для других геймеров, собирающихся образовывать в своих городах подобные ассоциации. Желающие организовать лигу должны зарубить на носу, намотать на ус или, в конце концов, написать на лбу, что деньги по-прежнему решают все. Способов финансирования несколько, начиная от членских взносов и кончая соглашениями со спонсорами. И, кто знает, возможно, через некоторое время мне придется писать статью, в которой я с радостью в сердце сообщу о наличии полноценной Лиги. Пока же надо констатировать факт существования различных кубков и чемпионатов, которые еще не прошли самый главный тест – проверку временем (хотя бы одним полноценным сезоном).

Хочется отдельно пожелать всем таким героям, не побоюсь сказать, нашего времени примерно следующее: "Ребята, держитесь, возможно, благодаря этой публикации на вас обратят внимание спонсоры, которые заставят революцию превратиться в эволюцию!"

На самом деле, такие движения наверняка скоро наберут обороты и станут неимоверно популярными, и тогда реклама на сайтах виртуальных лиг превратится во вполне обыденное дело. Однако народная мудрость гласит, что для того чтобы стать генеральшей, надо выходить замуж за молодого лейтенанта и мотаться с ним по болотам и тайге... Кажется, перед нами именно этот случай.

P.S. Денис Подгорный в своем последнем письме пообещал, что сезону 2001 быть, и стартует он весной. Так что рано пока хоронить лигу, все-таки нашлись силы для того, чтобы еще раз восстать из пепла. Кстати, если вы захотели не словом, а делом помочь лиге пережить второе рождение, то милости просим написать по следующему адресу kkfl@newmail.ru. Первыми надо быть не только в области спорта, и даже не в области виртуального спорта. Надо быть первыми в рядах тех, кто помогает развиваться разнообразным спортивным движениям, даже если они непосредственно связаны с компьютером и не имеют громадной зрительской аудитории. В конце концов, и реальный футбол не сразу получил всемирное признание...

Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 8'97 - 20 руб.

№ 6'98 - 20 руб.

№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.

№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.

№ 4'99 - 20 руб. № 4'99 + CD -32руб.

№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.

№ 6'99 - 20 руб. № 6'99 + CD - 32руб.

№ 7-8'99 - 20 руб.

№ 9'99 - 20 руб.

№ 10'99 - 20 руб.

№ 11'99 - 20руб.

№ 12'99 - 30 руб.

№ 1'2000-30руб.

№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42 р.

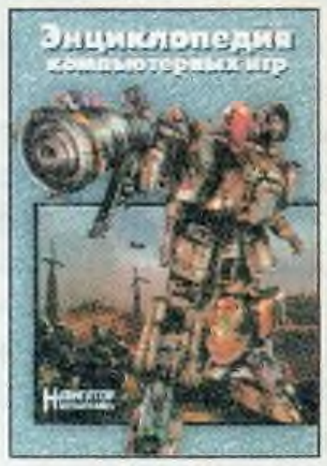
№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.

№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.

№ 6-7'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

№ 8'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

20 руб.



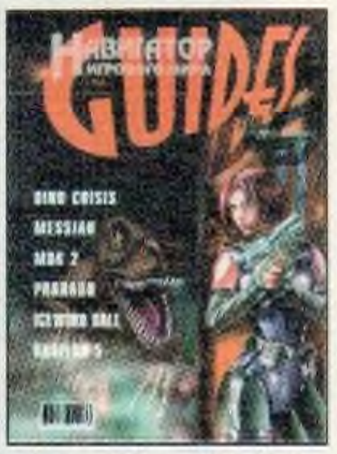
35 руб.

35 руб.

35 руб.

№ 1'2000 - 30 руб.

№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.

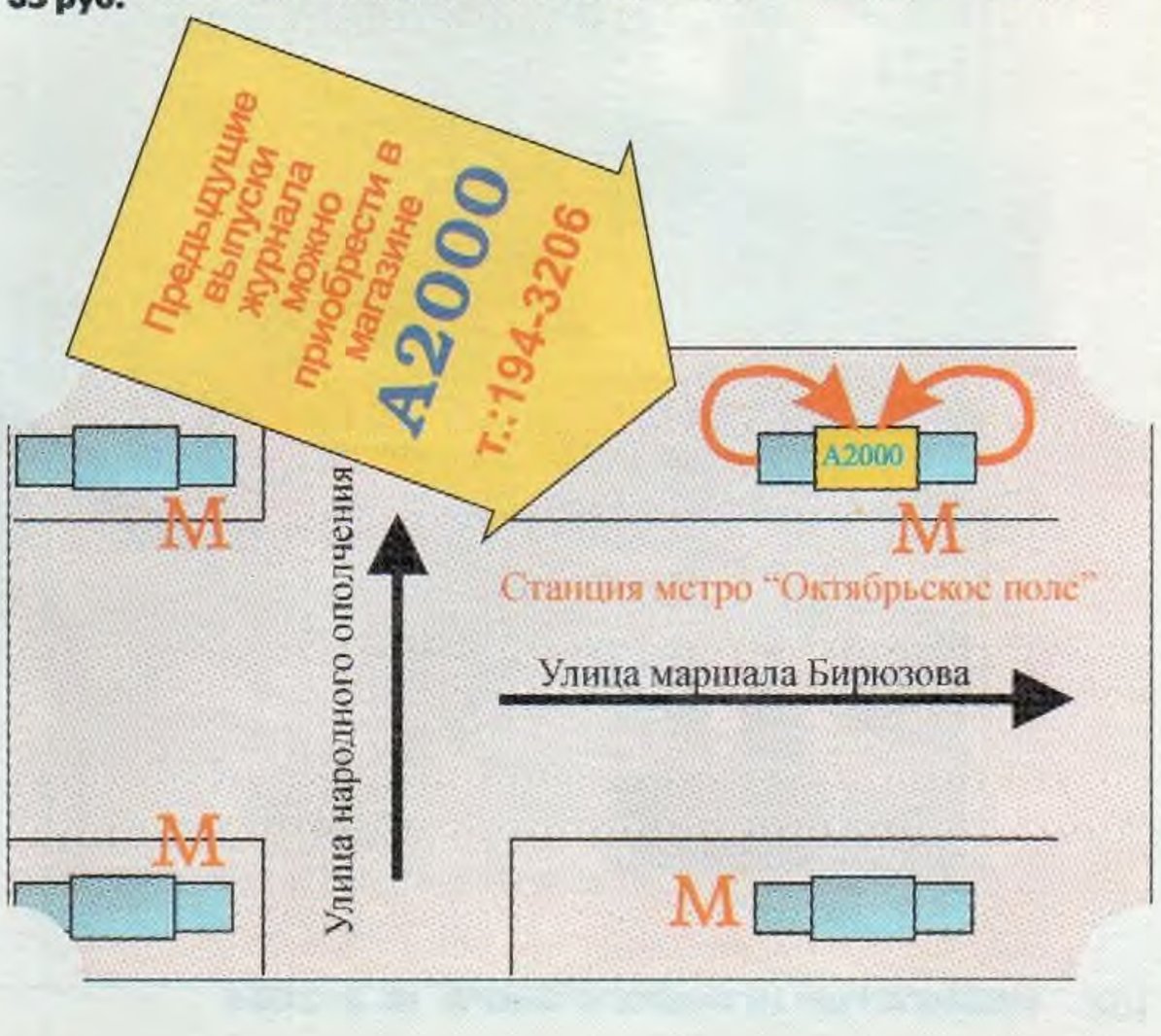
Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.

Доставка – по почте, наложенным платежом.

В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.

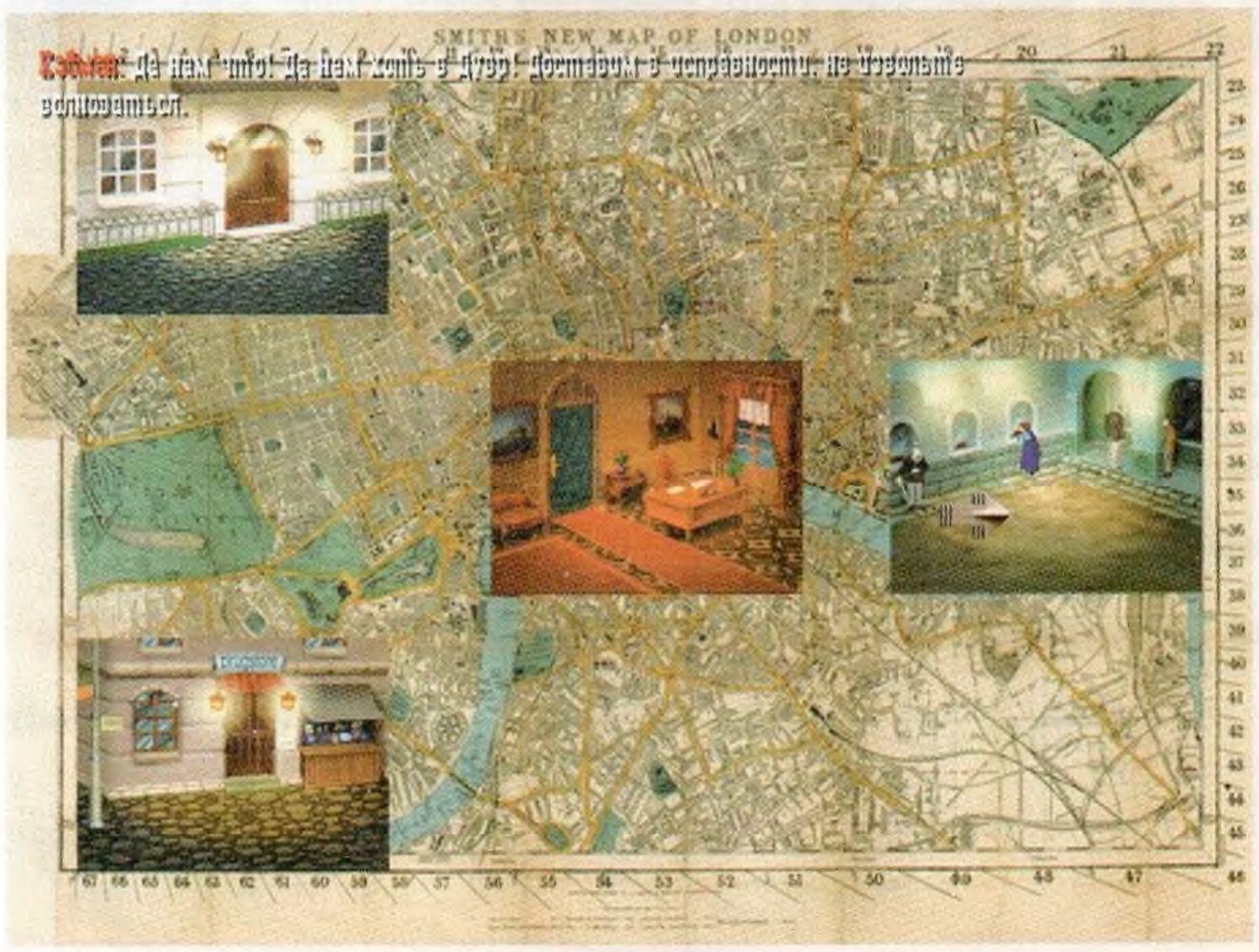
Журналы можно заказать на нашем сайте, в резделе "Сетевой магазин"



И еще раз с новым годом!

Не удивляйтесь, господа. Ни для кого не секрет, что готовится журнал к выходу за приличное время до его появления на прилавках, и эти строки я пишу в момент неумолимого приближения старинного русского праздника. Я имею в виду Старый Новый год - еще одно подтверждение мудрой мысли, что аршином русских не понять и ум их тоже не измерить. С праздником, однозначно.

Сегодня мы с вами поговорим о некоторых тенденциях в индустрии, которые мне не нравятся. Наверное, вы в последнее время заметили, что на страницах раздела увеличилось число превивов игр жанра action-adventure. Что делать с ними, никто точно до конца никогда не знает, и обычно действует принцип "кто первый встал, того и тапки", во всяком случае - на уровне превива. Обзор - дело серьезное, и тут уже можно точно сказать, куда дала уклон творческая мысль разработчиков: в дрыгоножество и рукомашество или диалоги, головоломки и неспешное распутывание сюжетной линии. Иногда бывает все вместе, но, к сожалению, редко. Хотя, может, и к счастью - я заранее с ужасом представляю драку Джобса и Жилина за Alone In The Dark IV, хотя могу и ошибиться.



Так, возвращаясь к нашим баранам, прошу обратить внимание на следующий факт: все чаще игры, которые, по уверениям разработчиков, грозили оказаться action/adventure и с сознанием выполненного долга превируются в разделе RPG/Adventure, в итоге попадают к Джобсу в Action. Плохо? Да нет, почему, у нас нет соперничества, у нас сплошной дух соцсоревнования с вымпелами, значками, линейками и горящими планами. Но настораживает. Настораживает потому, что теперь становится чрезмерно модным жанр этих слегка осюжетенных прыгалок и штампик с его названием плюхают на каждую вторую поделку. Заметьте - все так обозванные игрушки последнего времени оказались грандиозным отстоем. Мораль: берегись потенциальных сестер Лары Крофт, как огня, и не верь даже нашим превьюшкам. Ибо мы тоже люди-человеки и тоже имеем свойство покупаться на хорошие, красивые обещания, особенно когда проверить правдивость их возможности никакой нет.

А так сказать по текущему составу раздела особенно нечего, кроме того, что в нем доминируют (не то слово) адвентюры разной степени хорошести или, наоборот, паршивости. Какой-то сплошной мутный поток обрушился на наши бедные головы, причем без всяких признаков улучшения ситуации что в мировом масштабе, что в нашем, российском (см. обзор игры про известного Ш.Х. - он же Шон Хоннери). Жилин плачет горючими слезами и хочет Арканум, ну, на худой конец - Summoner. Вся надежда на праздники, которые поднимут боевой дух руководства раздела.

Андрей Алаев

Комментарий плачущего Ивана Жилина:

Такой пустой текст он давно не выдавал, если вообще когда-нибудь это делал. Очевидно, действительно не о чем говорить, если приходит черт-те из чего тему высасывать.

Новости

Иван Жилин

Немного манчкинизма в холодной зиме

Радуйся, брат, возрадуйся и ты, сестра! Ибо не зря, ой, не зря проходили вы десятки раз первый и второй BG. Герои ваши стали круты неимоверно, и никогда еще в истории AD&D на компьютере такие полубоги не бродили по долинам и взгорьям Забытых Царств. Причина же для устраивания мощнейших празднеств от Французовой Балки до Сатпеновой Сотни заключается в следующем: этих перекормленных стероидной экспой бычков и бычиц можно будет перенести в Neverwinter Nights! Вы ощущаете, что такие ребята будут творить в онлайне, ежели, конечно, на онлайновое применение этих монстриков не наложат запрет. Тем не менее, манчкинизм процветает. И это хорошо.

Корсары живы, корсары возвращаются, корсары наносят ответный удар

Именно, государи мои, именно: Акелла, вдохновленная несомненным успехом своего пиратского проекта (а успех, что ни говори, несмотря на кучу отрицательных факторов, недоделок и недоработок, заслуженный), горят желанием создать продолжение. Кто как, а я надеюсь на возврат к историческим корням - нормальному Карибскому морю, нормальному семнадцатому веку и прочим, памятным еще с Pirates! фишкам. Да и количество/качество ролевых фишек хорошо бы развить. Даешь, непременно даешь.

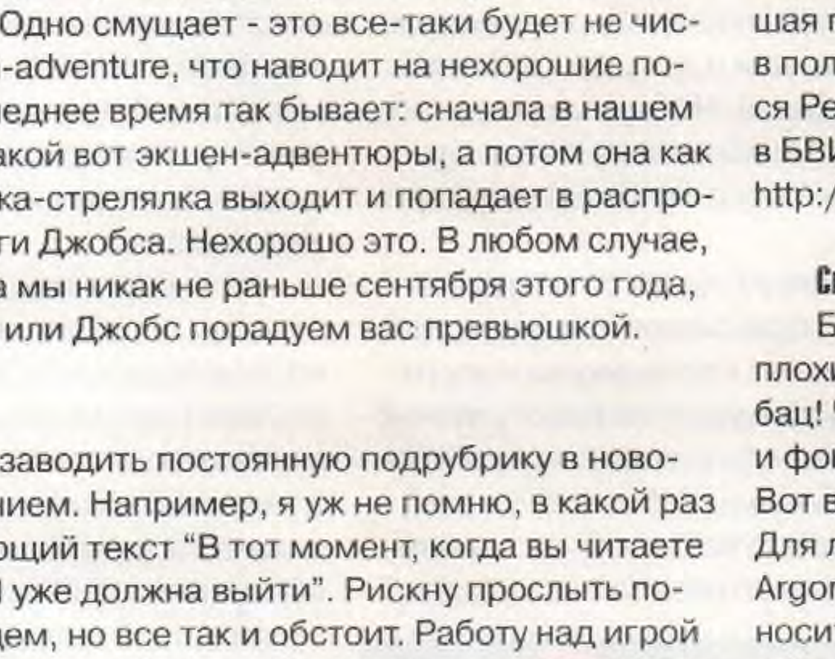
Спящий должен проснуться

Была когда-то такая игра - Dune. Делал ее монстр штампованных адвентюр Cryo, и хотя как квест (пусть и с элементами стратегии) сложности она не представляла, атмосферу безводного мира спайса и Шаи-Хулуда передавала куда лучше любой из последующих вествудовских творений. Что бы вы думали? Cryo намерена вернуться к тематике, хотя и только как издатель. Разработчиком новой игры, называться которая тоже будет просто Dune, выступит DreamCatcher Interactive (к последнему сольнику Яна Гиллана отношения не имеет!). Одно смущает - это все-таки будет не чистая адвентюра, а action-adventure, что наводит на нехорошие подозрения. Часто в последнее время так бывает: сначала в нашем разделе идет превив такой вот экшен-адвентюры, а потом она как чистая бегалка-прыгалка-стрелялка выходит и попадает в распростертые объятья коллеги Джобса. Нехорошо это. В любом случае, выясним все наверняка мы никак не раньше сентября этого года, а до этого момента мы или Джобс порадуем вас превьюшкой.

Долгострои

Мне кажется, пора заводить постоянную подрубрику в новостях с таким вот названием. Например, я уж не помню, в какой раз пишу примерно следующий текст "В тот момент, когда вы читаете эти строки, Wizardry VIII уже должна выйти". Рискну прослыть повторяющимся товарищем, но все так и обстоит. Работу над игрой в Sir-Tech полагают законченной и на сей раз устанавливают дату выхода на февраль 2001 года.

Еще один монстр бронзового века, смотревшийся таковым еще на момент превива по нему в шестом или седьмом номере "Навигатора", - Grimoire. Товарищ продолжает активнейшее оживание, перешел в категорию Shareware (долой полную халяву, дашь халяву неполную) и грозится выйти также в первом квартале вовсю идущего первого года нового века.



Последняя часть новости о самом долгостройном долгострое. Не от Daikatana, не о Wizardry VIII, а о изготавливаемом с присущей советским людям неторопливостью Всеславе, который Чародей. Вы представляете, этот мертворожденненький еще шевелится! Во всяком случае, сайт его обновляется, и даже (о ужас!) расширилась команда, работающая над проектом! Не иначе, наняли второго программиста и третьего художника. И уборщицу, непременно уборщицу.

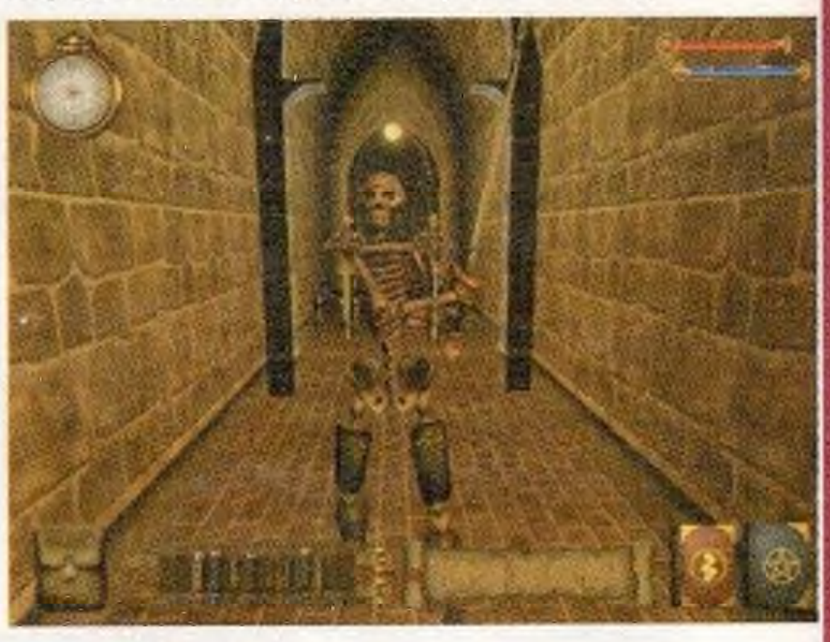
От переноса слагаемых...

Переносы - это тоже такой постоянный подраздельчик в новостях. Правда, короткий и куда менее положительно заряжающий, чем "Долгострои". Вот в этом раз, скажем, рад вам сообщить, что наименее ожидаемая мной и горячо желаемая Ильей Николаевичем игра Myst III: Exile выйдет несколько позже, чем предполагалось, а именно - в апреле. В том числе и на DVD, если это кому-нибудь интересно.

А вот еще один проект, Dragonflight, разрабатываемый по мотивам мира Перн Энн МакКерфри, который скоро тоже перейдет в категорию долгостроев, все-таки выйдет. Правда, недавно объявленная дата перенесена на второй квартал 2001 года в связи с переменой издателя. Теперь за полеты на драконах возьмется Red Storm Entertainment.

Прометеи

Нет, я положительно склоняюсь к мысли предельно структурализировать раздел ролевых и адвентюрных новостей. В частности, на сей раз тотальной переделке со стороны энтузиастов подвергнется легендарная Ultima I (напомню, что оригинал датируется 1980 годом, а официальный римейк был выпущен Origin в 1984 году, что, сами понимаете, тоже не вчера было). Команда, задумавшая перелатать игру в полное 3D, называется Peroxide и обитает в БВИ по адресу http://www.peroxide.dk/.



Случаи разные бывают

Бывает так, что делает команда платформеры, хорошие или плохие - не мне судить, это надо у Хоббита спрашивать. И вдруг - бац! Что-то переклинивает в глубинах разработчицких мозгов, и фокус смещается с попрыгушек с побегушками на адвентюры. Вот ведь, елки-палки, как бывает. Что получится - неизвестно. Для любителей точной информации: контора называется Argonaut, славна она своими Croc и Croc II, будущее ее творение носит имя Cash On Delivery, а издавать всю эту катавасию будет не дядя Вася какой-нибудь, а сама Hasbro Interactive. "Больше не знают о нем ничего".

Кто бежит, с какого корабля

Уж не знаю, крысы это или нет, и тонет ли корабль Lucasarts, но то, что его сотрудники, вслед за Шафером, потянулись стройными рядами на вольные хлеба, навевает мысли о тенденции. Я бы даже сказал "тенденции, однако". Пролистайте подшивку за прошлый год (я полагаю, каждый приличный человек должен держать дома красиво переплетенную подшивку "Навигатора"), и вас тоже осенит идея о введении еще одной постоянной рубрики в новостях - "Уходы из Lucasarts".

Кто на сей раз? Ларри Ахерн, дизайнер Curse of Monkey Island. Непонятное все же явление. И ведь не то, чтобы суперталантливые люди уходят (их там нет давно), но все же изготовители достаточно качественной попсы. Протянет ли без них контора дядюшки Лукаса ноги или со спокойным сердцем продолжит делать игрушки во вселенной Звездных Войн?

Маша aka Jennifer

Survivors of the Ages

Жанр *Action/RPG*
Издатель *Не требуется*
Разработчик *Alien Logic*
Дата выхода *I квартал 2001 года*

Жили-были люди. Да не простые, а умеющие программировать и знающие толк в создании игр (или думающие, что они его знают). Они все как-то быстро перезнакомились и объединились в фирму под названием Alien Logic.

Самая основная их задумка состоит даже не в создании собственно какой-то игры, а... в способе ее распространения. Он напоминает печально известные вам всем мыльные оперы, то есть серий будет много, а единственное отличие – за каждую из них вам придется выкладывать денежки из собственного кармана.

Выглядит это так: вы скачиваете из Интернета бесплатное начало, самозабвенно в него рубитесь, а потом – о-па! – на самом интересном месте вас поджидает крутейший облом: сообщение, что продолжение надо скачать. И уже не за бесплатно, разумеется (если не вспоминать о том, что Интернет даром - тоже штука довольно редкая). Такой метод хорош тем, что в целом игра получается дешевле, чем если бы вы купили ее на диске в магазине, но, с другой стороны, как быть тем, у кого нет Интернета? И выкладывать семь долларов каждый раз, когда хочется поиграть... А если еще и выход продолжения задержится? Само собой, большинству русских игроков эти треволнения не грозят: доблестные пираты доставят вам все удовольствие за вполне умеренную плату.

Первый подобный проект родился в недрах этой самой Alien Logic и называется Survivors of the Ages или просто SOTA. Уже доступна бета-версия начала игры, которое само сейчас находится в стадии косметических доработок.

К сожалению, пока мы знаем достаточно мало о сюжете игры. В бета-версии какая-либо сюжетная линия недоступна, несмотря на наличие парочки весьма разговорчивых NPC. Если же вкратце, то действие (поначалу) происходит в средневековом фэнтезийном мире, в котором существуют совершенно особые типчики (так называемые "уцелевшие"). Эти особые, по мнению разработчиков, товарищи обладают еще и особыми знаниями и умениями. Так, они живут сотни и тысячи лет, владеют самой разнообразной магией, а некоторые из них даже называют себя Богами. Но живут в этом мире и вполне обычные люди, которые пекутся об одном – лишь бы их не задели конфликты этих особых.

В игре вы выступите в роли Уцелевшего. И предстоит вам пройти многочисленные испытания на храбрость, мудрость и силу, познать добро со злом и т.д. и т.п. Само собой, исключительно от ваших действий будет зависеть репутация героя, которая, в свою очередь, повлияет на ваше взаимодействие с миром.

Самое интересное в этой игрушке то, что герой может жить тысячелетия. Да он вообще практически бессмертен, и потому вам предстоит сначала играть в далеком и темном прошлом, постепенно перемещаясь в наши серые дни и дальше – в светлое техногенное будущее. Нетрудно догадаться, что каждый подкачиваемый из Интернета кусок игры будет содержать очередной временной отрезок.

Вид в игре предполагается от третьего лица, причем камера сможет свободно приближаться чуть ли не к прыщику на носу героя и удаляться примерно на высоту птичьего полета. Особенно впечатляет проработка боя. В игре используется система локальных повреждений, то есть в ней вы можете убить врага с первого раза точным ударом в сердце, а можете и промахнуться, отрубив бедняге руку, которая упадет на землю. Пока враг будет приходить в себя после болевого шока, вы спокойненько сможете взять эту его руку в руку (извините за каламбур) и отдубасить противника его же собственной конечностью.

Перемещение будет похоже на оное в Diablo или в Nox'e, то есть с помощью мышки, причем чем дальше курсор будет от героя, тем быстрее он будет передвигаться. Совершенно так же, как в вышеупомянутых играх, происходят и сражения: кликаешь мышкой на врага, герой его дубасит. Полезные же заклинания вешаются на определяемые игроком горячие клавиши. Заклинаний очень много, и они объединяются в группы "по интересам" - в элементальные, клерикальные и прочие.

Система накопления опыта достаточно проста: уровни в SOTA отсутствуют как класс и набираемый опыт идет сразу на повышение тех или иных характеристик или умений героя.

Известно, что игра основана на движке Genesis3D и выглядит очень и очень неплохо, по крайней мере, на скринах. Модельки всех персонажей детально проработаны и могут менять свой внешний вид в зависимости оттого, что они решили в данный момент на себя напялить. Нам, как всегда, обещают кучу металлолома в виде оружия и доспехов, большинство из которых окажутся магическими.

На самом деле, SOTA является не очень дорогим проектом из-за отсутствия потребности в издателе и, соответственно, в фирме Alien Logic не очень большой штат, но игра производит впечатление достаточно перспективной и симпатичной. На мой взгляд, даже если разработчикам удастся все из обещанного (а обещано не так уж и много!) и в игрушку будет интересно играть, то ее ожидает несомненный успех.

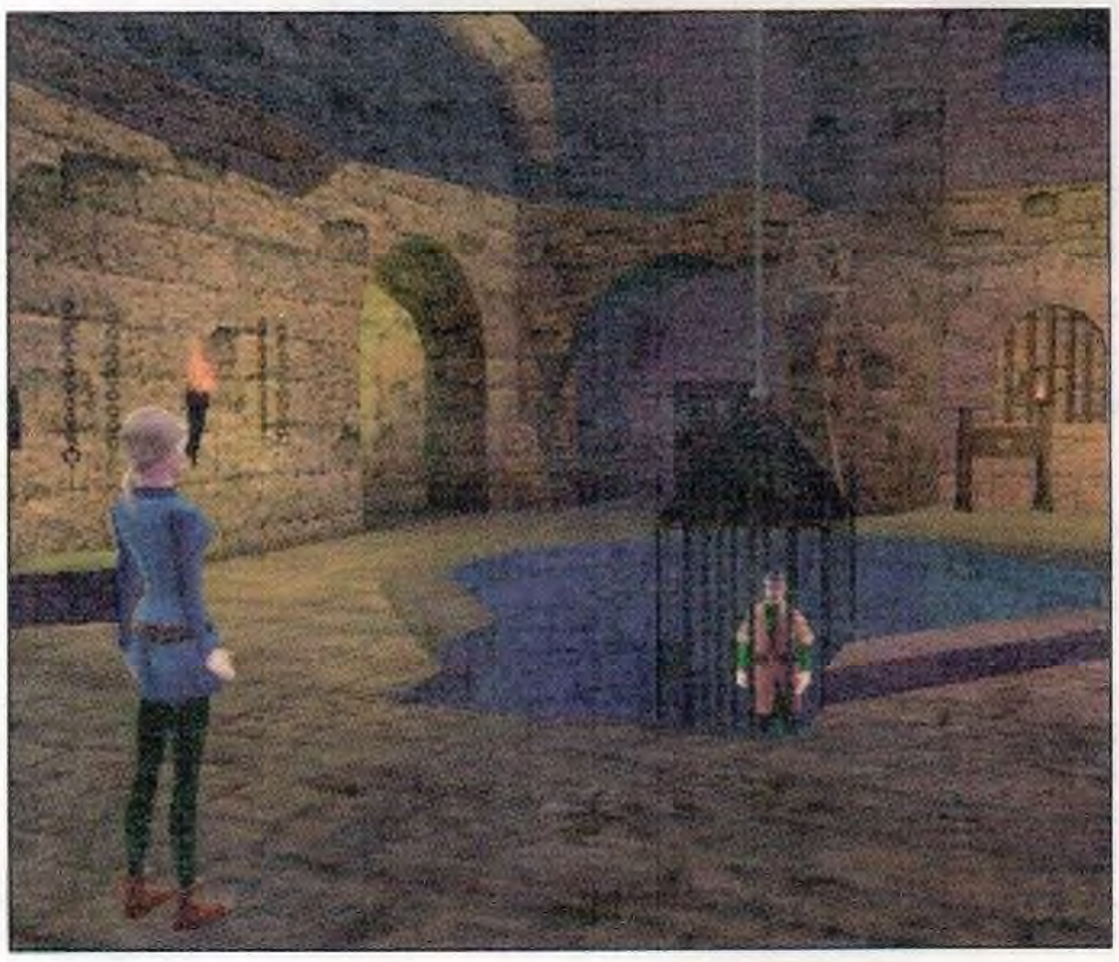
Комментарий Ивана Жилина:

Для тех, кто родился и умрет в танке, сообщаю, что была такая очень даже интересная игрушка, Alien Logic – Skyrealms of Jorune, о которой мельком Навигатор во время оно даже упоминал. Только вот эта контора к ней никакого отношения не имеет, судя по всему.

А если по существу, то вся эта экшенно-наполненная и реалтаймовая бодяга, несмотря на возможность отрубания рук и ног, меня вгоняет заранее в смертную тоску. Идея же постоянно продаваемых кусочков не столь и нова, хотя такое ее воплощение и ново для индустрии. В общем, успехов товарищам разработчикам, а я лучше поиграю во что другое.

TIMELINE

Маша aka Jennifer



Жанр *Action/Adventure*
Издатель *Eidos Interactive*
Разработчик *Timeline Computer Entertainment*
Требуется *P-266, 64Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *P-II 400, 128 Mb RAM, 3D*

Знакомство

Есть такой писатель, Майкл Крайтон. Он является создателем знаменитого "Парка Юрского периода" и еще целого ряда книг, по некоторым из которых были даже сняты фильмы ("13-й воин", например). Видимо, приспичило его сделать и свою игрушку. Для сей благородной цели он создал Timeline Computer Entertainment, которая как следует и поработала над его недавно вышедшей книгой "Timeline".

Впрочем, нам ничего не рассказывают ни о том, кто мы, ни о нашем окружении... О Самом Главном Враге тоже сказали лишь пару слов, так что почему он является нашим Главным Врагом, узнать нам не суждено.

После мультика, в котором профессор долго и нудно распинается на тему "А не пойти ли вам меня в прошлое отыскать?..", нам предлагают его спасти.

Тут начинается собственно игра. Вид из глаз, стою на вертолетной площадке, смотрю куда хочу... Рядом тусуются двое. Только я их заметила, как они тут же стали подробно и с воодушевлением рассказывать, кто они такие (оказалось - напарники, Кейт и Барри), как управлять игрой и что делать. Надо было взять с ящика палку с иголками на концах (шокер называется) и потренироваться на манекене наносить удары (бить следовало только со спины!). Вдоволь натренировавшись, я подошла к Кейт и огрела ее по спине. Экран потух, на нем появилась гневная надпись "Друзей нельзя травмировать!". И все пришлось начинать сначала.

На этом маленьком примере можно многое узнать о мире Timeline. Так, практически никого в игрушке не убьешь. Огретые палкой - шокером - со спины падают в бессознательном состоянии и исчезают, а в бою лицом к лицу шокер абсолютно бесполезен. Мирных жителей никак трогать нельзя, а остальные - стражники и прочие - вроде как сдаются, если их отдубасишь как следует. Еще есть меч, и им я воспользовалась раза два. Оба раза меня благополучно и пришили. В начале можно кидаться бочками во врагов, но больше такой возможности не будет. Любимым оружием для меня стал лук, которым без проблем вынеслись все боссы игры. Главное - приберечь стрелы, а там уж ничего не страшно. Кстати, прицела нет, и стрелять приходится на глазок, примерно в центр экрана.

Еще меня всю игру не покидало ощущение, что вот сейчас эта учебная часть закончится, и наконец можно будет думать самой, что делать. Но нет. До самого конца Кейт ласково разъясняла, что нужно делать, пока очередное задание аршинными буквами высвечивалось на экране. И, само собой, никаких тебе разветвленных сюжетных линий, никакого выбора пути. Назад возвращаться нельзя, от прямого пути вперед не уклонишься. И никуда не свернешь. Даже элементарных секретных мест не было, да и не особо они были нужны: здоровье всегда было на самой высокой отметке за счет всяких фруктов и ягод, а наличествующим оружием спокойно вырезался любой враг.

Игра на час

Что же представляет из себя Timeline? Штук десять глав, в каждой из которых своя задача и своя стратегия прохождения. Например, то надо на лошади скакать по городу, объятому мятежом, то плыть по подземной речке, уворачиваясь от водоворотов, то аккуратно двигаться по балкам горящего дома. Создается впечатление, что каждая глава - это своя мини-игра.

Недостатков у игры много. Бедный видеоряд, ужасное качество музыки, убогие текстуры с одной стороны и малая продолжительность игры с другой.

Сделай разработчики каждую главу длинней раз в десять, дай они игроку свободу действий, вставь они побольше разговоров да поменьше указаний, может, что-нибудь и получилось бы у них.

Плохо, что играть интересно. А второй раз - не хочется. Вот и пропадают втуне такие интересные идеи.

Возможно, Timeline рассчитана на детей. Хотя видела я такие игры для деток, что не каждый взрослый одолеет.

Я думаю, что эта игра рассчитана на то, чтобы ее у кого-то взять на день и поиграть. Именно для этого она и подходит больше всего. Еще она может очаровать абсолютных новичков в компьютерных играх, им она тоже должна понравится. Не рискую советовать Timeline любителям Майкла Крайтона - еще примут игру за издевательство над их любимым автором. Но зато в игре присутствует путешествие "по миру", в котором рассказывается история Франции 14 века и показываются некоторые обычаи (застолье, например, подробно описано). И озвучивает весь текст сам Майкл Крайтон. Лично мне это по фигу, а вот поклонники могут вдоволь нарадоваться.

Комментарий Ивана Жилина:

Все очень просто. Я уже давно говорю – бывают экранизации, а бывают мониторизации, то бишь перевод фильма или там книги на компьютер. Со вторым случаем – мониторизацией книги, кстати, случаем относительно редким, мы и имеем дело. Со всеми вытекающими – удачно перевести некое произведение искусства в другой формат непросто, и кому, как не Крайтону это знать! Ведь большинство из фильмов по его романам – "Штамм "Андромеда", "Конго", "Человек-Компьютер", "Смерч" и тот же "Парк Юрского Периода" весьма теряли по сравнению с книжной основой.

Так и тут. Книгу в игру так просто не переделаешь, особенно в экшен. И выходит, что у нас десяток глав, связанных так себе, да еще и на фиговом движке. На кого рассчитана игра? Гм... промолчу.

А идея "взять у приятеля поиграть" мне понравилась. Где б еще найти такого приятеля, чтоб все-таки эту Timeline купил, вот в чем вопрос...

Рейтинг : 5,3

Игровой интерес : 6	Графика : 6	Звук и музыка : 6	Дизайн : 3	Ценность для жанра : 5

Время освоения: от 0 до 5 минут **Сложность : Очень низкая** **Знание английского : требуется**

Владимир Юрковский

Игра, не ставшая шедевром

ШЕРЛОК ХОЛМС-ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ

Жанр Adventure
Издатель Бука
Требуется Pentium 166, 32Mb RAM
Рекомендуется Pentium II 266, 64Mb RAM

- Послушайте, Ватсон...
- Понятия не имею, Холмс.
Наиболее частый диалог в игре.

Я тоже, как Ватсон, не имею понятия. Как можно было из столь многообещающей темы, из такого благодатнейшего для квеста материала соорудить среднюю игру? И ведь потенциал игры был огромный, если вспомнить ранние альфа-версии. Не иначе – сглазил кто-то, заранее предвкушая прелести еще не вышедшей игры. Знал ведь, с кем имею дело, а все равно не удержался. Что ж, посмотрим, каков получился результат.

В Лондоне отмечается резкое сокращение числа бездомных, попрошаек и бродяг.

Эта тенденция не может не радовать законопослушных граждан, и единственным, что омрачает нашу радость, остается тот факт, что никто не может объяснить причин этих благотворных перемен: по заявлениям их полномочных представителей, ни полиция, ни Министерство труда, ни благотворительные организации не имеют к происходящему ни малейшего отношения. Слухи о том, что бездомные подверглись поголовному рекрутскому набору и уже отправлены в районы боевых действий в Афганистане и Индокитае были решительно опровергнуты самим министром обороны, сэром Артуром Дизраэли.

▲ **Вот и первое заданье...**

▲ **Чудна Темза при тихой погоде**

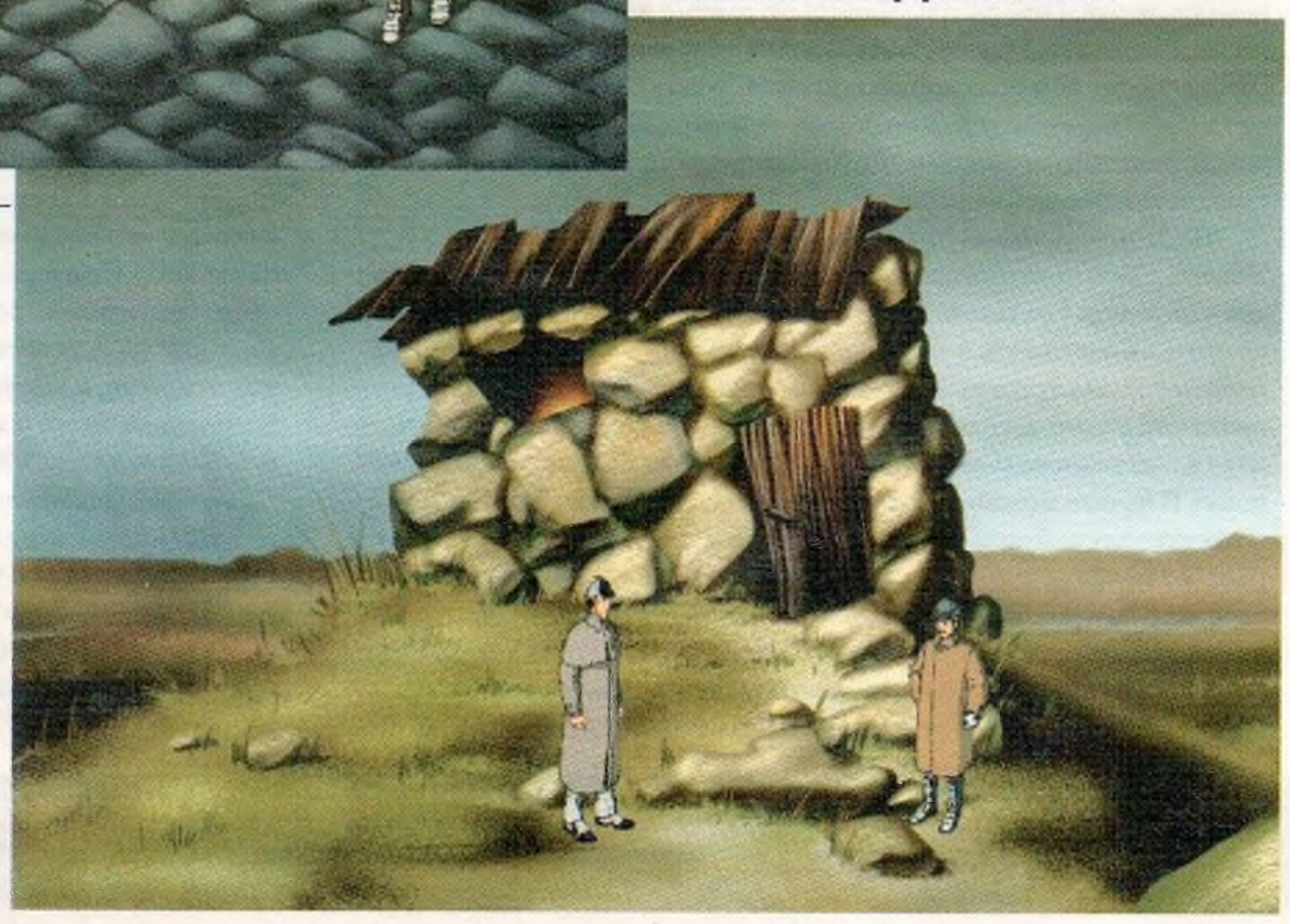
Но прежде – небольшой исторический экскурс. Первые смутные слухи об игре появились в начале 2000-го года. “Игра для квестоманов,” - именно так позиционировался будущий проект. Ни название, ни сюжет, ни какие-либо иные подробности не раскрывались, и приходилось довольствоваться слухами. Лишь в конце лета ситуация более-менее начала проясняться. Да, Ливанов и Соломин действительно будут озвучивать героев новой игры. Нет, портретного сходства персонажей игры ожидать не стоит. Да, игра действительно планируется “не для всех”. Нет, сюжет игры не имеет ничего общего с творениями Конан Дойла. Такой вот странный и в чем-то противоречивый набор информации. Требовались разъяснения. И они не замедлили (право же, не стоит считать трехмесячную задержку серьезной – по нынешним-то меркам) последовать – в виде альфа-версии игры. Тогда-то автору и померещились златые горы, молочные реки и кисельные берега, а также много-много простого квестерского счастья. Ключевое слово – померещились.

Исторический экскурс закончен, возвращаемся к нашим ба... сыщикам, конечно. Впрочем, чуть не вырвавшееся слово также вполне применимо, но об этом чуть позже.

Сюжет!.. Как много в этом звуке для сердца квестера слилось...

Когда вы последний раз видели пристойный сюжет в квесте? Нет, я понимаю, что напрягать память никому неохота, но все-таки постарайтесь. Кто

▼ **Опасайтесь торфяных болот**



▲ **Ватсон! Погладьте песика и пойдем дальше**

сказал Infocom? Уведите дедушку, он в старческом маразме. Legend? Этого тоже уведите, он скоро присоединится к дедушке. Я еще не достаточно вас запугал? На самом деле, не все так плохо и пристойные сюжеты встречались и в более поздние времена, взять тот же Blade Runner. Увы, к явлению, именуемому "русский квест", это не относится, ибо все они есть дешевый кич. Использование в качестве основы игры анекдотов может пройти на ура однажды, но бесконечное тиражирование однажды найденного удачного приема ни к чему хорошему не приведет: клоны мало кто любит. К сожалению, "Возвращение Мориарти" – такой же клон, как и прочие.

Шерлок Холмс – отнюдь не гениальный сыщик, великолепно владеющий дедуктивным методом. Вместо созданного Конан Дойлом образа перед нами предстает довольно туповатый субъект, по какой-то роковой случайности обладающий до боли знакомым голосом, да и доктор Ватсон не лучше. Мог ли представить себе знаменитый писатель, что его герои будут таскать друг у друга деньги, постоянно прикалываться друг над другом (покультурнее, конечно, чем Бивис с Батхедом, но от этого не легче) и над окружающими?

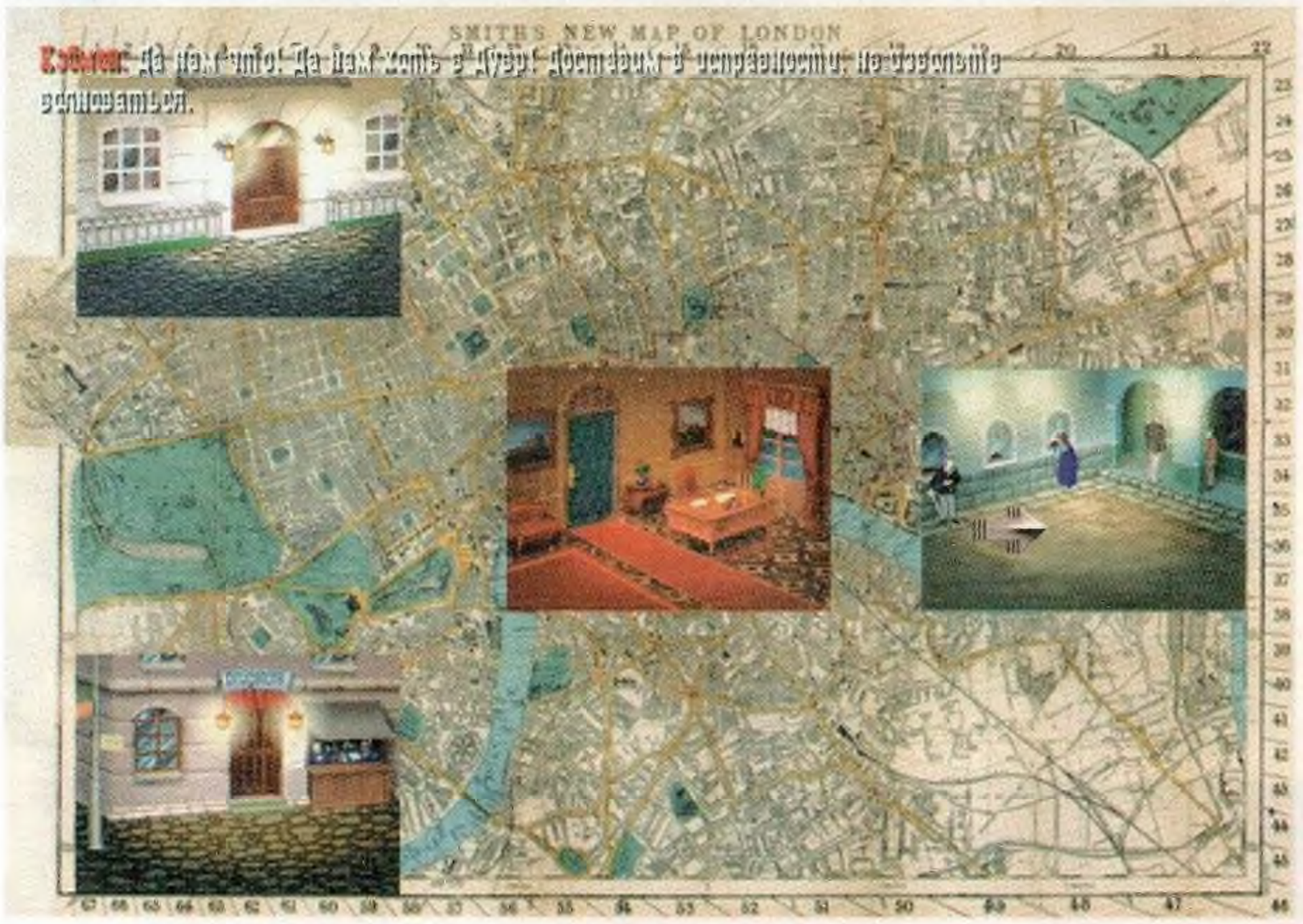
Под стать им и другие персонажи. Однажды Рина Зеленая сказала в одном из интервью, что ей очень нравилась роль миссис Хадсон, так как впервые в жизни пришлось играть мебель. Думается, роль миссис Хадсон в игре ей понравилась бы еще больше, потому что принцип мебели здесь возведен в абсолют. Экономку великого сыщика можно наблюдать ровно в двух положениях: стоящей в гостиной и стоящей же на кухне с чашкой и блюдцем в руках. При этом свой пост она не покидает практически никогда, совмещая постоянное размешивание чего-то в чашке с функциями справочного бюро для своих непоседливых квартирантов.

Завязка сюжета – вполне в духе дешевых детективов-подделок "под Конан Дойла", в изобилии расплодившихся после успеха оригинальных рассказов. Из британского музея похищена бесценная скрипка Страдивари. К тому же с городских улиц стали исчезать нищие и попрошайки. Каким образом могут быть связаны эти два события? Оказывается, могут. А ведь это только начало, дальше будет еще хлеще. Мистика, зомби на улицах Лондона, черные мессы, американские оборотни в добропорядочном английском графстве, мировое зло и древние индейские боги и - как венец и причина всего этого - зловещая фигура поистине бессмертного Мориарти. Купание в водах Рейхенбахского водопада не только не убило профессора, но даже, напротив, в какой-то степени даже пошло ему на пользу. По крайней мере, мощь его возросла неимоверно. И теперь только от действий игрока зависит, справится ли эта жалкая пародия на великого сыщика с Мистером Зло.

Учитывая, что Холмс и Ватсон тоже давно стали героями анекдотов, явный неуспех "Возвращения Мориарти" закономерен. Игры в России стоит делать, скажем, об Индиане Джонсе, о котором пока еще анекдотов не сочинили. Ах, этим же уже занимался лично дядюшка Лукас...

Вот такой сюжет. Исход поединка, впрочем, заранее известен. Вот, кстати, еще одно "почему". Почему, черт возьми, хэппи-энд давно уже является обязательным? Дайте мне возможность проиграть, я уж не говорю о возможности управлять отрицательным персонажем. А ведь как было бы иной раз приятно оставить в дураках самого Холмса! Впрочем, вернемся на грешную землю.

▼ **Карта Лондона и предместий. Пешком все равно не находишься**



Кукол дергают за нитки, на лице у них улыбки...

Нет-нет, не волнуйтесь, кукол, сиречь 3D-графики, в игре нет. Классический рисованный двумерный мультик. Чего еще желать старому квестеру? Что? Качественной анимации? А не слишком ли вы многого хотите? И бэкграунды вам красивые подавай, и человечка рисованного, и чтоб ходил естественно, а не как марионетка в руках неопытного кукловода...

К работе художников, правда, претензий нет. Не шедевр, но смотрится

все очень неплохо. До тех пор, пока двигаться не начинают.

Интересно, неужели самим разработчикам такие движения нравились? Вот скажите мне: все в школе учились, все знают, что кратчайшее расстояние между двумя точками – отрезок прямой, эти две точки соединяющий. Но персонажи игры находятся, очевидно, в каком-то ином, неэвклидовом пространстве, ибо по прямой не передвигаются (написать слово "ходят" не позволяет совесть) принципиально.

Само собой, о таких понятиях, как мимика, мечтать не приходится. Артикуляция есть, конечно, при разговорах, но уж слишком механическая. Впрочем, что с кукол возьмешь. А как наши герои берут предметы! Это ж просто песня. Грустная такая, на мотив "По диким степям Забайкалья...". Нет, я понимаю, конечно, что не в графике счастье, но всему есть предел. Не надо делать сногсшибательную анимацию, но то, что имеется, хвалить невозможно. Так вот и ковыляют Холмс с Ватсоном по многочисленным прилично отрисованным локациям, подбирая плохо гнущимися руками разбросанные там и сям предметы. И говорят, говорят, говорят без конца.

В принципе, все логично: детективный квест должен в первую очередь быть ориентирован на диалоговые головоломки.

Поговорим о том, о сем...

Да, две трети игры – это разговоры. Ни одного экшен-элемента, ни одной аркадной вставки, даже ни одного паззла – поистине редкость в наши дни безудержного смешения жанров. Но "Мориарти" свободен от веяний моды. Основной принцип прохождения игры – разговор со всеми доступными персонажами, причем разговор неоднократный. Конечная цель каждой из четырех глав достигается прохождением довольно запутанной цепочки общения. Мимо иных NPC Холмс может проходить десятки раз, не ведая о необходимости разговора с ними (и, надо отметить, не имея такой возможности), о существовании других он даже не узнает – до тех пор, пока в одном из разговоров не получит подсказку. И так постепенно раскручивается вся сложная цепь взаимоотношений персонажей.

Что характерно, многие персонажи откажутся просто так разговаривать с Холмсом. Шантаж, подлог, мошенничество, подкуп, прямая угроза – все средства хороши для выуживания информации из неразговорчивого оппонента. И Холмс стесняться в выборе методов воздействия не будет. Точнее, не должен будет стесняться в таком выборе игрок. Это намек :)

Раз уж речь зашла про разговоры – необходимо упомянуть и озвучку. Собственно говоря, игру стоит пройти ради двух моментов – описанной чуть выше необычной для последних квестов игровой системы и актерской игры. Ливанов и Соломин – выше всяких похвал. Остается только сожалеть, что прочих знакомых по фильмам персонажей озвучивали другие актеры. Увы, иных уж нет (Рина Зеленая), а те далече (Бориславе Брондуков). А к иным и подступиться боязно (Никита Михалков). Актеры, игравшие вместо них, старались имитировать голоса. Иногда это выходило удачно, иногда – не очень. И все-таки даже на фоне великой пары смотрелись вполне достойно.

Музыкальное оформление не вызывает никаких особых чувств. Во-первых, музыка звучит только в помещениях, да и то не во всех; во-вторых, звучит ненавязчиво – и на том спасибо. Использование фрагментов классики – Брамса, Гайдна – ход не новый и идет, скорее, от экономии, нежели как результат сознательного выбора.

А что нам надо? Да только свет в оконце...

А в самом деле – что нам, квестерам, надо? Чтобы было сложно, чтобы было интересно, чтобы было красиво. Сложность – не шедевр, но подумать придется, иные ходы совсем не очевидны. Интересно – да кому как. Воспитанных на Infocom'е и Legend игроков "Возвращение Мориарти" не поразит, скорее, заставит криво ухмыльнуться и завести старую пластинку о преимуществе текстовых игр над "мышевозами"; любителям динамики тоже не особо придется по вкусу – слишком неторопливо развивается действие. Кто остается? Большая часть квестеров. Им и рекомендуется игра, несмотря на все свои недостатки все-таки являющаяся довольно неплохим представителем чистого квеста (среди российских игр, конечно). Несколько вечеров, проведенных за игрой, – по нынешним меркам не самый плохой результат. Если, конечно, сможете не обращать внимания на посредственную анимацию и торчащие отовсюду ослиные уши анекдотов.

Комментарий Ивана Жилина:

Нет, нет и еще раз нет – решительно не согласен. Я категорически не советую ориентироваться на такой критерий, как "неплохой для российских игр". Это недопустимо: ради "поддержки отечественного производителя" снижать планку, тем самым мы унижаем сами себя. Но это если глобально. Если локально – налицо еще одно подтверждение тезиса, что русский разработчик до сих пор не может оторваться от уже раскрученных персонажей и от персонажей анекдотов в особенности. Какая-то фатальная неспособность создать нормального героя и нормальный мир для него, какое-то клиническое отсутствие креативной энергии.

И еще, пока не забыл: я ярый противник графики в адвентюрах, но коль ее делать вообще, то надо делать ее хотя бы пристойно (уровень "хорошо", как я полагаю, недостижим).

▼ Америка, Америка, чудесная страна

Рейтинг : 6,1

Игровой интерес : 6	Графика : 5	Звук и музыка : 8	Сюжетная линия : 6	Ценность для жанра : 6

Время освоения: от 0 до 1 часа Сложность: средняя Знание английского: не требуется

Последнее убежище вампира

Владимир Сергеевич Юрковский

ДРАКУЛА 2: ПОСЛЕДНЕЕ ПРИБЕЖИЩЕ

Жанр Adventure
Издатель Wanadoo Editions and Canal+Multimedia /Руссобит-М
Разработчик Index+
Требуется Pentium 166, 16Mb RAM
Рекомендуется Pentium 200, 32Mb RAM

Итак, Джонатан, в прошлый раз вы позорно провалили задание. Я не желаю слушать оправданий! Меня не интересует ваша личная жизнь, спасать Мину могли бы в свободное от выполнения основного задания время. Что, для вас это новость? Вы поражаете меня, Джонатан. Позволить Дракуле спокойно разгуливать на свободе - что может быть более безотвественным?! Вы подумали о тех невинных, чью кровь выпил этот злодей? Их мучения - на вашей совести, Джонатан. Все, разговор закончен. Отправляйтесь в Index+ и любыми – слышите: любыми! - средствами заставьте их дать вам еще один шанс. Да, кстати, если в этот раз ваше задание будет ГОРАЗДО сложнее - я буду благодарен французам.

1-й отчет Джонатана.

Сэр, вы можете уволить меня без выходного пособия, но жизнь моей жены все еще в опасности и я не мог не посетить ее перед вылазкой к Дракуле. Несмотря на исчезновение графа и удаленность от Трансильвании, ее состояние внушает опасение - Дракула все еще влияет на нее. Так что, согласитесь, у меня есть значительные основания для сведения личных счетов с этой нечистью. Как мне удалось узнать, у графа осталось последнее тайное убежище, и все указывает на таинственное место под названием Карфакс: мрачного вида дом, бесшумно закрывшиеся за спиной ворота, надежно отрезавшие мне путь к отступлению, - да, в таком безлюдном таинственном месте наш враг действительно мог долго и успешно скрываться.

Сэр, я прошу в следующий раз разрешить взять на задание оружие. В первые же минуты моего пребывания в доме я был атакован адской тварью - Стражем. Слава Богу, что перед этим мне повезло обнаружить тайник с пистолетом, и, хотя пули не причиняли видимого вреда, чудовище в итоге было повержено. А если бы я не успел? Но дальше было еще хуже - Стражей оказалось много. Да и не только Стражей. На протяжении всего моего расследования мне то и дело приходилось в условиях ограниченного времени уничтожать монстров. Сэр, это все-таки квест, а я не Вилли Блашкович, упокой, Господи, его душу! И не надо ссылаться на опыт Роджера Вилко (упокой и его душу тоже), еще одного большого мастера находить верные решения в условиях цейтнота, - квестостроение не стоит на месте, то, что было допустимо в конце 80-х, давно стало достоянием истории. Спасибо LucasArts, указавшей нам верную дорогу.

Прошу прощения, сэр, за это небольшое лирическое отступление - до сих пор не могу в себя прийти. Видели бы вы, где мне пришлось побывать: психушка, кладбище, закулисье кинотеатра ужасов. Замок Дракулы, наконец. Мог ли я предположить, что вновь окажусь среди этих мрачных стен. А эти канализационные ходы, сэр! Мое гордое звание человека было самолично растоптано, но, увы, треть всех приключений прошла в коллекторах, куда я спустился добровольно. А что мне еще оставалось делать? Я тонул в бассейне, горел в огне, выступал в роли шахматной фигуры (теперь я знаю, что чувствует пешка, когда ее убивают), но Дракула все время на шаг опережал меня.

▲ Карфакс. Охота начинается

▲ Стражи. Их много, но Джонатан прорвется

ное - Мина спасена! Моя жена навсегда избавилась от этого кошмара.

Резюме: Навсегда? Вы слишком торопитесь, Джонатан. Зло нельзя уничтожить полностью и, вполне возможно, вам еще придется столкнуться с графом.

2-й отчет Джонатана

Сэр, я хотел бы обратить ваше внимание на работу людей из Index+. Ума не приложу, как они умудряются выдавать такую качественную картинку, используя столь древний инструмент, как Omni3D. Даже его родитель, Cryo, опустила руки и ненавязчиво мигрирует на новую технологию. Но разработчикам Дракулы, очевидно, ведомо тайное знание, ибо игра, сделанная на движке 3-хлетней давности, смотрится очень достойно. Не идеально, конечно: жестикуляцию, например, можно было бы передать и более естественным образом. Если разложить по полочкам всю визуальную составляющую, то похвалы заслуживают пейзажи и проработка внешнего вида персонажей. Неплоха и анимация – за исключением, повторюсь, неестественной жестикуляции при разговорах.

Но вот сценаристов, сэр, я очень хотел бы отдать в руки самого Дракулы. Первая половина моей охоты за графом - добротный квест, в меру сложный, без логических тупиков, без ярко выраженных паззлов, решение возникающих задач основано (большей частью, конечно... Есть, есть отдельные перегибы, но их немного) на четкой логике нормального мира: если я вижу замок – я открываю его ключом или методом грубой силы; если беру длинную доску – значит, впереди яма, обойти которую невозможно. Простенько и со вкусом.

Однако простота эта кажущаяся. Вы помните, сэр, ваше пожелание разра-

Сэр, то, что я сейчас скажу, - не для отчета. Дракула знал каждый мой шаг! Он играл со мной в кошки-мышки. Я скажу даже больше: он издевался надо мной и над всеми нами, сэр! По-другому я никак не могу характеризовать его поведение. Каждый раз, когда я впадал в отчаяние, когда опускались руки, достаточно было еще раз внимательно осмотреть все вокруг - и обязательно находился маленький презент от графа: молоток со стамеской, записка, милый тайничок, отобранный буквально минуту назад пистолет и прочее, и прочее, и прочее. Я подозреваю, сэр, что произошла утечка информации и в наших рядах есть тайный агент графа.

Его люди повсюду, сэр. Я заметил нескольких знакомых по предыдущему расследованию типов. К счастью, почти все они отправились вслед за своим повелителем. Вы знаете, что я не кровожаден, но, убив Виорела, я испытал почти физическое наслаждение. А глав-

▲ Смерть Стражам!

▲ Романтическая пара: Дракула и Мина

▲ **Дракула в гневе**

ботчикам в самом начале? Должен признать – оно было выполнено на 100%. По сравнению с Dracula Resurrection, сложность выросла на порядок. В некоторые моменты пришлось даже изрядно напрячься, дабы не впасть в проклятый перебор вариантов, и это при том, что подсказки были на виду и довольно прозрачны. И еще: помимо сложности заданий, значительно возросло их количество (при том же объеме - 2 диска). Да, сэр, теперь завершить задание за один вечер, не особо напрягаясь, не удастся. Уж и не знаю, благодарить вас за высказанное пожелание (принесшее интересный геймплей) или проклинать за него же, ибо я теперь требую отпуск – для восстановления сил как душевных, так и физических.

Впрочем, все эти радужные черты присущи, как уже сказал, только первой половине моей охоты за Дракулой. Вторая половина подвела. Сценаристы явно исчерпали до дна запасы своей фантазии в первой части. Сэр, я отказываюсь впредь выполнять нудные перестановки одной и той же вещи с места на место в надежде, что после n-ной перестановки эта вещь переродится и ее можно будет наконец использовать... для того, чтобы немедленно возобновить перестановки очередного добытого предмета. Дайте мне помощника – тупого и исполнительного, и пусть он занимается тяжелым непроизводительным трудом.

Иначе говоря, сэр, вторая половина явно подкачала. Я довел дело до конца исключительно из желания спасти Мину, иначе бросил бы это задание на пороге замка Дракулы. Это творение, увы, не станет шедевром и даже не достигнет уровня предыдущего проекта Index+ - Лувр: Последнее проклятье. Ну почему я не Моргана, сэр?

Резюме: Джонатан, вам нравится ходить в костюме из латекса, мотаться во времени и спасать мир? Мне казалось, что вы вполне удовлетворитесь спасением собственной жены.

▲ **Хэппи-энд. Враг пронзен копьем Св. Георгия**

3-й отчет Джонатана

Сэр, прошу особо отметить еще один недостаток: отсутствие музыкального сопровождения. Правильная фоновая музыка могла бы изрядно осложнить мои действия, придав им еще больше остроты, а всему заданию – атмосферы. Все остальное звуковое оформление: звуковые эффекты и голоса актеров, подобранных локализатором, - не вызывает никаких нареканий. Равно как не вызывает нареканий и сама локализация: качественная работа, хороший литературный текст, не успевшие приесться голоса, переведены все значащие надписи, шрифты вполне вписываются в общий стиль. Не замечено и багов, что по нынешним меркам довольно-таки удивительный факт.

Сэр, моя оценка работе, проделанной разработчиками, – "хорошо". До "отлично" не дотягивает как из-за нудной второй половины игры, так и за отсутствие свежести и новизны. Все это уже было и не раз – нельзя поощрять топтание на месте, даже если оно качественное.

Резюме: Джонатан, не бери на себя слишком многое. Ты свое дело сделал, а рейтингами и оценками займутся те, кому это по должности положено. Будешь спорить – познакомлю с Жилиным. С ним поспоришь.

Комментарий Ивана Жилина: Нет, решительно не согласен я с Владимиром Сергеевичем, будь он хоть трижды инспектором МУКСа. Гадко, потрясающе гадко получилось. То есть играть любопытно, определенную оригинальность в головоломках я не отрицаю, атмосфера есть, все довольно неплохо выглядит. Я даже готов согласиться с ужасающим интерфейсом пятого поколения, черт с ним. Но, простите великодушно, я терпеть не могу, когда игра считает себя умней меня. Когда она сама решает, когда предмету становится активным, а когда нет. Когда создавать из ничего новые локации, а когда уничтожать их. Когда она по своему усмотрению меняет мир вокруг, чтобы мне было удобнее. Когда она лучше меня знает, что мне хочется сделать, а что нет, и что я вижу, а что нет. Это омерзительно.

Игровой интерес : 6	Графика : 7	Звук и музыка : 7	Сюжетная линия : 6	Ценность для жанра : 4	**Рейтинг : 5,9**

Время освоения: от 0 до 1 часа Сложность: средняя Знание английского: не требуется

Андрей "Dr.Aiboleath" Кузнецов

Не зная страха

IN COLD BLOOD

Жанр *Шпионский квест/боевик*
Издатель *Бука/UbiSoft*
Разработчик *Revolution Software*
Требуется *P-233 MMX, 32Mb RAM*
Рекомендуется *P-II 300, 64 Mb RAM*

Бонд подвинул к себе всю стопку дел и просмотрел первые страницы каждого. Заглавия были самые разнородные: "Инспектоскоп - прибор для обнаружения контрабанды", "Филопон - японский наркотик-убийца", "Рекомендуемые способы маскировки в поездах. № 11. Германия", "Методы работы СМЕРШ. № 6. Похищение", "Маршрут в Пекин номер пять", "Владивосток. Фоторекогносцировка авиаразведки США"
Йен Флеминг, "Мунрейкер".

▲ Этот дурила в каске сейчас поверит, что Корд привез шефу пивка

▲ Высотобоязнь – одно из профессиональных заболеваний секретных агентов

Его звали Джеймс Бонд. Обычные имя и фамилия для обычного английского орнитолога, не без таланта, но и не хватающего звезд с небес... Он возился со своими птичками, окольцовывал их, изучал повадки, иногда выпуская небольшие брошюрки с неброскими названиями типа "Корреляция размера клюва у дамасской серокрылой сороки и дублинского голубя"...

Его звали Йен Ланкастер Флеминг. Необычное имя для обычного английского писателя. А был ли он обычным писателем? Нет. Он писал лучшую в мире книгу про лучшего в мире секретного супер-агента. С двумя нулями в личном номере – что предполагало наличие разрешения на убийство (License to kill) по ходу любой операции. У секретного агента существовала лишь одна проблема: у него не было имени. Звучного, запоминающегося имени, о котором будут спорить потомки...

Йен Флеминг неотрывно смотрел на обложку брошюры, зачем-то купленной по дороге на одном из лондонских книжных развалов. "Корреляция размера клюва...". Какая ерунда. И кому охота писать подобную чушь. Йен автоматически посмотрел на имя автора. Джеймс Бонд. Джеймс Бонд... ДЖЕЙМС БОНД!

Контакты сомкнулись, на Земле началось новое время...

Никогда не говори никогда

Джеймс Бонд – это чудовище, гибрид Казановы, Рэмбо и полковника Гурова, чье существование может оправдать только жанр фантастики. Собственно говоря, "книги про шпионов" и есть фантастика: внешний реализм имеет глубоко надуманное нутро средней руки апокалипсиса с диктатором-маньяком во главе или заговора всех спецслужб мира против нечаянно попавшего под раздачу главного героя. Что делать, если Юлиан Семенов и Виктор Суворов не отвечают вкусу привередливого читателя лоточной торговли. Ему интереснее следить за похождениями бравого ловеласа и супермена, вручную останавливающего термоядерные процессы на секретных заводах, а не скучно анализировать со Штирлицем возможность провала. Богатырский наскок, море трупов, блистательная дуэль с главным злодеем, любовь красотки и зубовный скрежет "этих злобных русских" до недавней поры - полноводно шурша страницами и милями киноплен-ки, "шпионский" жанр перетекал на компьютере (по большей части, кстати, на приставках) в жанр Action... В крайнем случае, в Action/Adventure.

Но вот случилось! Шпионский квест. Пусть с выстрелами, с маневрами в тени и сумерках, но без сомненья – квест. Что это? Спасенье? Несчастье? Непрошеная радость или очередная неудачная попытка реанимации?

Лицензу кил

Внешне все как всегда: русские, "ядреная бонба", пытки, заложники, предатели, повстанцы, дикие красоты Сибири, техника на грани фантастики из цельного куска чугуна... Старина Бонд был бы тут как дома (особенно его телевизионная версия). Любитель прикинуться суперагентом радостно потирает руки, вставляет диск и...

...И оказывается немало удивлен. Любимый "Лицензу кил", обернутый прозрачной лентой единого месячного проездного, действует не всегда и далеко не везде! Перемещения в тени тоже если и дают результат, то только там, где это разрешено сердобольными авторами во благо сюжета – никакой самодеятельности и самопальной "стратегичности" марш-бросков a la "Агент Национальной Безопасности Леха Николаев"! Любитель прикинуться суперменом смачно плюется и пытается пошевелить тем, что когда-то было извилинами головного мозга.

Картина меняется с поразительной скоростью! Отрендренные бэкграунды оказываются "локациями", из клавиши "enter" вываливается инвентарь, а редкий компьютер не скажет герою человеческим голосом "чего тебе надобно, старче?" и не предложит пару-тройку вариантов. Сюжет, разбитый на миссии, как в взаправдашнем экшене, продвигается только старым добрым "нашли-применили-поговорили-нажали". Конечно, на пути этого "нашли-применили..." нередко стоят всяческие вооруженные супротивники, которых можно (и иногда нужно) укладывать в ровные штабеля на обочины дороги славы. Однако предельно допустимая концентрация врагов на экран, где сюжет снисходит до "разборки", обычно равна двум. Большее количество солдатни вполне бодро разворачивают нашего суперагента ногами к дверному проему, заставляя геймера перезагружаться и искать обходные, более пацифистские пути...

На тайной службе ее величества

Геймплей от всех этих кульбитов получается весьма забавный. Необходимость за каждой дверью ждать засады весьма прилично оттягивает внимание от насущных проблем, преподносимых нам сюжетом, а загадки, несложные и забавные, никак не вяжутся с желанием показать внутреннее напряжение ситуаций этого самого сюжета. Окончательно же воображение переклинивается разделением игры на отдельные миссии, нередко не сопоставимые между собой. Вся грандиозность и глубина работы спецагентов летит к чертям собачим: от двери до двери, от перестрелки до перестрелки, немного разговоров, немного компьютерного взлома, немного ловкости при скоростном выборе нужной вещи из инвентаря... Вот реальные ступеньки игры, а не мифический сюжет про окопавшегося среди сибирских руд безумного диктатора. История идет параллельно, видеовставками и прибавлением информации в REMORA. Агента пытают, предают, вокруг одни убийцы? Ах-ах, какая жалость, вы только подумайте! Потребность шляться по одним и тем же локациям или неожиданный "затык" – вот что беспокоит агента в гораздо большей степени! Из перекошенной от злобы за любимую Англию рожи шпиона то и дело выглядывает интеллигентный профиль мирного орнитолога. Тихоня и олух на тайной службе ее Величества – до такого господин Флеминг никогда бы не додумался!

Бриллианты вечны

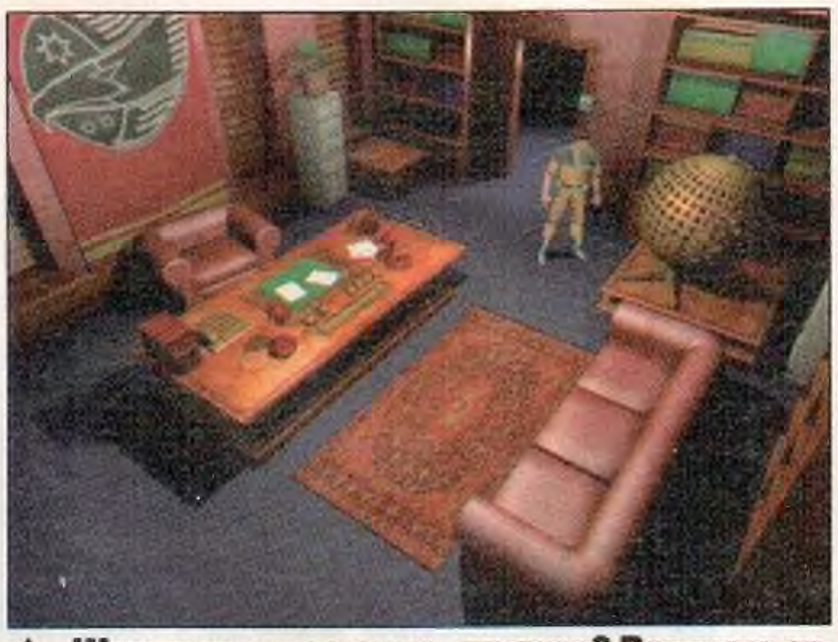
Однако достаточно поэзии. Отойдя от дегустации атмосферности и геймплея, обратимся к более грубым и зримым вещам. Звук и музыка.

Не могу сказать, как оно было в оригинальной версии, но в локализации с этим явно не все в порядке. Самая главная беда звукового оформления – это наложения музыки (по замыслу подчеркивающей некоторые перипетии сюжета) на речь героев. Причем все происходит обычно в самый неподходящий момент очередных душевных излияний и порывов персонажа, которые надо слушать, слушать внимательно, запоминая каждое слово. А тут музыка. Бравурная или демоническая – не важно, громкая – это да. Меня спасали субтитры. Впрочем, они не панацея и не оправдание.

Если же говорить о звуках отдельно: качество диалогов, ляпы, посторонние шумы... То картина также не слишком блестящая. Да, есть просто замечательные эпизоды, с крепким текстом и профессиональной озвучкой (например, речь Саши, сидящей в камере: "Дядя Джон, я боюсь!" – это очень здорово), но есть и типичное "пипл схавает", наговоренное в микрофон второпях, без дубля – лишь бы скорее закончить. Опять же несколько багов (расхождения текста субтитров и озвучки) можно выловить, подивиться усердным попыткам авторов напугать игрока неожиданными звуками (первое место безоговорочно занимает звук выпадения меню записи)... Игру это все, в принципе, не портит. Лишь снижает рейтинг, превращая из "хорошей" в "неплохую".

Графика продолжает эту традицию. В игре она редко поражает воображение. Настолько редко, что почти никогда и не поражает (так, пару-тройку раз). Зато ужасно любит поэпатировать... Нет, не безобразностью, а, скорее, этакой расхлябанностью, противоестественной неопределенностью.

Наверное, ни для кого не секрет, что сей продукт – порт с PlayStation. Как следствие – требования к стилистике графики, но никак не к качеству. И действительно, стиль есть: я не смог, перебирая по памяти знакомые движки, подобрать что-то более адекватное для передачи игровой атмосферы. Но, радуя качеством стиля, графика прокалывается в мелочах: невзрачные фигурки персонажей вблизи превращаются в кошмар доускорительной эры; движения персонажей, кажущиеся приличными в первые секунды, вскоре опускают планку до маскарадных судорог отбракованных марионеток. И все это, повторюсь, на фоне весьма и весьма приличных бэкграундов со световыми эффектами в реальном времени... Противостояние. Добро и зло, пытающееся разорвать наслаждение от видеоряда, но также довольствующееся лишь снижением общего рейтинга.



▲ **Шикарное местечко, правда? Все-таки сумасшедшие диктаторы умеют красиво жить**

Из России с любовью

Итоги. В этой последней главке принято фонтанировать красноречием, не успевшим истратиться в предыдущих полосах. Объективизм тут борется с субъективным взглядом, а профессия – с ощущениями простого игрока...

Объективно – игра хорошая. С изъянами, но без особых проблем: вялотекущий боевичок, с прятками от заранее подученного батальона слепых идиотов; неторопливый, несложный квест с классическим сюжетом "бондианы", вполне "характерные" персонажи (исключая, разумеется, самого Корда – то ли воинствующего орнитолога, то ли мирного шпиона-недоучку), в меру длительный геймплей правильной сложности (великодушное отношение к слабостям игрока плюс гарантированный savegame)...

Субъективно? Это не хит и никогда им не станет. Одноразовое нутро квеста не дает вовсю развернуться, пинками загоняя проект в прокрустово ложе приятного, но эпизодического момента из жизни среднестатистического геймера. Игра, не будучи середнячком, фактически обречена. В нее интересно сыграть, ее интересно пройти... Но хвастаться приятелям об этом, как о важном шаге, а тем паче – достижении... Увольте. Это не массовый фетиш, который "знать и уметь" надо каждому, не веха, на которую потом будут молиться. Она – как книга, написанная талантливым, но не гениальным писателем, живущим в тиши, в уединении и творящим после сытного ланча шпионские страсти. Страсти получаются интересные, поучительные, завораживающие... но глубоко внутри – милые и интеллигентные. Будто главного героя оторвали от любимых клеток со свежеокольцованными ласточками и заставили корчить из себя неустрашимого суперагента.

Игровой интерес : 7	Графика : 6	Звук и музыка : 7	Дизайн : 8	Ценность для жанра : 9	**Рейтинг : 7,4**
Время освоения: от 5 до 45 минут	**Сложность: средняя**	**Знание английского: не требуется**			

НОВОСТИ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Как на бумаге...

IBM совершила невероятное. Начато промышленное производство экранов высокого... действительно высокого разрешения. Учитывая особенности человеческого зрения, мы вряд ли сможем отличить изображение на экране от его копии на листе бумаги. Диаметр запущенной в производство модели составляет 22 дюйма. Максимальное разрешение - 3840x2400.

Раньше предполагалось, что подобные устройства поступят в продажу где-то в 2010 году, но IBM опередила предполагаемые темпы прогресса лет на десять, если не больше.

К сожалению, в магазинах они в ближайшее время не появятся. Компания рассчитывает поставлять их напрямую крупным организациям.

"Столярный молоток" - новейшее "оружие"

Компания AMD продолжает вести отчаянные бои за рынок центральных микропроцессоров. Для этого готовится новое оружие - микропроцессор ClawHammer, что на великий могучий русский язык переводится как "столярный молоток". Этим оружием AMD рассчитывает серьезно ударить по позициям Intel.

Похоже, завершается процесс "обучения" компании созданию универсальных микропроцессоров собственной архитектуры. Ни одна из предыдущих самостоятельных разработок меня особо не впечатляла, однако эта обещает быть чем-то особенным и может составить конкуренцию продукции Intel не только с маркетинговой точки зрения, но и в техническом плане.

ClawHammer относится к серии микропроцессоров Hammer, которые будут разновидностями одного и того же процессора для разных секторов рынка. ClawHammer предназначается для использования в настольных системах.

Появится он в 2002 году. Тактовая частота ожидается от 2 ГГц и выше. Полностью 64-битное ядро обеспечит мощные вычислительные способности при обработке больших чисел и 64-битную адресацию памяти, а, следовательно, поддержку огромных объемов оперативки.

Впрочем, Intel выпустит Itanium гораздо раньше и обеспечит все эти и даже большие возможности уже в ближайшее время, а никак не в 2002 году. Но не следует забывать, что Itanium будет предназначен для высокопроизводительных рабочих станций и серверов, а ClawHammer - для настольных систем. Похоже, у AMD есть определенные шансы потеснить Intel "на рабочих столах".

Последняя "полировка"

Последняя "полировка" микропроцессора Intel Pentium 4 была произведена уже после начала поставок продавцам. Инженеры компании обнаружили в процессоре недочет, который раньше выявить просто не удавалось по причине того, что заметить его очень сложно, поскольку явных сбоев в работе компьютеров при его проявлении не наблюдается. Фирмы, собирающие ПК, получили еще до официального выхода продукта специальный код для update'a BIOS. Он поможет устранить ошибку. Видимо, позже ошибка будет исправлена вообще как таковая, а не с помощью прошивок. В любом случае, баг выловлен, ликвидирован и беспокоиться больше не о чем.

Плавное продвижение на рынок

Корпорация Intel продолжает плавное продвижение на рынок своего микропроцессора Itanium. Пока "полировка" устройства еще не закончена, компания "лично" предоставляет своим партнерам компьютеры на его базе. В итоге к выходу продукта на рынок должна создаться атмосфера, где столь революционная аппаратура будет востребована. Прототипы будущих машин, поставкой которых Intel занимается довольно давно, со времени последних наших сообщений об этом, еще больше приблизились к "окончательной промышленной форме". Напомню, что Itanium - новейший полностью 64-битный процессор с новыми принципами работы (VLIW).

Новейшие технологии NVIDIA

Корпорация NVIDIA готовит графический медийный микропроцессор NV20. Его архитектура позволит изменять производительность в зависимости от сложности сцены, как у Graphics Synthizer, используемом в приставке Sony Playstation 2. Чем мельче полигоны, тем быстрее они обрабатываются. Наибольшая скорость обработки полигонов превысит скорость работы GeForce 2 Ultra в семь раз. А скорость сглаживания будет в три раза больше, чем у GeForce 2 Ultra.

Более того, NVIDIA переработает множество иных технологий для применения в полностью новом ядре. Ожидается нечто совершенно "убойное". Если конкуренты не поспешат, то с выходом подобного устройства их ждут существенные проблемы.

Однако при всей новейшей организации внутренней работы микропроцессора революционных способов создания изображения почти не появится. Корпорации давно пора разработать более качественный способ наложения рельефа, чем применяемый в настоящее время стандарт. Какой-нибудь аналог EMBM, изобретенного Matrox.

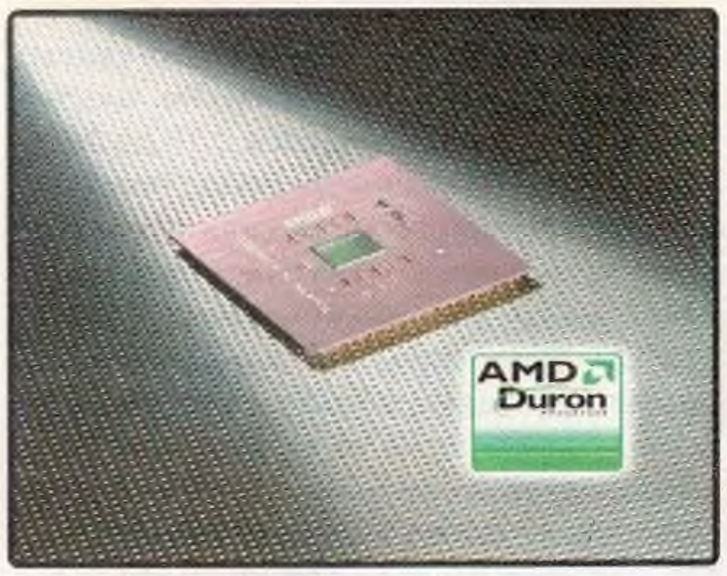
Еще хотелось бы видеть в процессорах NVIDIA растяжение текстур, как в ATI RadeOn. Когда рука персонажа гнется в локте, очень красиво, если поверхность реалистично растягивается, а не напоминает движения манекена.

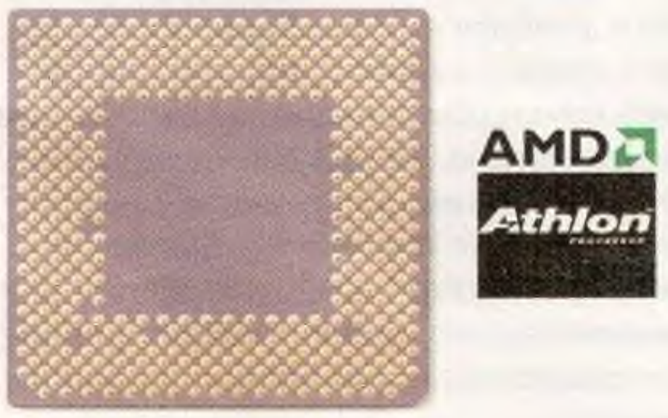
Главное, в чем отстала NVIDIA, - в ее процессорах нет интерполяции движений, введенной все той же ATI в RadeOn. А ведь это очень ценная особенность.

Программист не должен возиться с движениями так, как это происходит обычно. Следовательно, есть возможность создавать много движений, в том числе и мелких. При достаточной производительности можно просто оживить окружающий мир. Сделать более качественную (чем сейчас) мимику, заставить какую-нибудь Лару Крофт реалистично шевелить пальцами. Представьте себе: камера наезжа-

ет (как это бывает в сей игре) и вы видите, как она тянет пальцем спусковой крючок и дает очередь, как она стискивает зубы и кривит губы, щурится, отправляя на тот свет очередного головореза. Как гильзы выскакивают из пистолета-пулемета, бьются об расположенную рядом стену и падают на пол. Всем, кто не сходит с ума по Лариске, предлагаю представить Xearo или иного персонажа, какой больше по душе. Суть остается одна: упрощения движения (а значит, увеличения его количества) мы от NVIDIA не получим, зато получим множество полигонов и текселей, качественное изображение (как у G400) и многое другое.

Напрашивается вопрос: а не станет ли NVIDIA со временем чем-то вроде 3dfx - большая производительность и мало новых технологий создания изображения? Если все придет к этому, то чем все может закончиться? Зачем нам вторые грабли? Пока еще все чудесно, но события заставляют задуматься...





Системы на чипах AMD станут немного дешевле

Корпорация VIA выпустила новый чипсет KT133. Его особенность - встроенная видеоподсистема. Он предназначен для материнских плат, разработанных под последние процессоры AMD: Athlon и Duron. VIA обещает, что стоимость компьютера, собранного на материнской плате с KT133 уменьшится примерно на 10%. Речь при этом, конечно, идет о дешевых системах начального уровня. Не стоит воспринимать это так, что навороченная машина, которая стоила 2000 долларов, вдруг станет стоить 1800. Это вполне приятный сюрприз от признанного мастера чипсетов - компании VIA. Однако при всем при этом следует учитывать, что скоростные показатели наборов микросхем этой фирмы обладают "весьма средними" реальными характеристиками производительности по сравнению с базовыми наборами микросхем таких гигантов индустрии, как AMD и Intel.

Магнитная память в микросхемах

Компании IBM и Infineon Technologies завершили двадцатишестилетнюю разработку магнитной памяти с произвольным доступом типа MRAM и приступили к изобретению способов ее промышленного производства. Продлится этот процесс предположительно около четырех лет, после чего будет начат промышленный выпуск микросхем, достоинством которых является то, что они могут использоваться в качестве оперативной памяти и быть энергонезависимыми одновременно.

Настольный компьютер с такой "оперативкой" можно включить столь же быстро, как и карманный, поскольку процесс загрузки совершенно необязателен. Все данные могут храниться в памяти еще с прежней загрузки.

Современная SDRAM хранит информацию в конденсаторах, а MRAM - в слое магнитного материала, замкнутом между двумя слоями металла. Один такой микроскопический слой магнитного материала микроскопической же площади может хранить единицу или ноль. Это уже зависит от того, на какой из двух окружающих его металлических слоев был подан ток для записи.

Intel Pentium 4 1,3 ГГц

Компания Intel разрабатывает микропроцессор Pentium 4 с тактовой частотой 1 ГГц, который должен появиться в первом квартале 2001 года. Им корпорация заткнет брешь между младшим на сегодняшний день (возможно, на момент прочтения вами журнала уже и не младшим) из процессоров Pentium 4 с тактовой частотой 1,5 ГГц и старшим из процессоров Pentium III, тактовая частота которых, возможно, больше подниматься не будет.

Новости подготовил
Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Рассматривая Pentium 4

Тема сегодняшнего обсуждения - Pentium 4 корпорации Intel. Последнее время на него осуществляется так много гонений, что создается впечатление, будто Intel сделала шаг назад. Нам все показывают тесты, на которых Pentium 4 с тактовой частотой 1,5 ГГц ужасно отстает от Pentium III 1 ГГц. Будучи человеком мыслящим логически, я решил, что шаг назад - абсурд. Нельзя же всех инженеров, менеджеров и руководство такого величайшего производителя электроники, как Intel, записывать в потенциальные клиенты психиатрических клиник. Знаю, что грубо сказано, но именно так поступают большинство отечественных и зарубежных обозревателей компьютерной техники.

Я решил, что не стоит оказываться на одной ступени с ними, и критически отнесся к "стадному" образу мышления большинства своих коллег. И направил я свои стопы в Intel для выяснения обстоятельств происходящего.

Там мне удалось пообщаться с двумя специалистами, которые вполне корректно смогли прояснить ситуацию и указать на ошибки тех, кто делал обзоры и тесты Pentium 4 до меня.

Рассказать об особенностях микропроцессора Pentium 4 и ответить на мои вопросы любезно согласился специалист по применению продукции корпорации Intel Technologies Inc. Всеволод Предтеченский. Более того, с его помощью я смог задать некоторые вопросы менеджеру по работе с прессой и связям с общественностью корпорации Intel Technologies Inc. Гансу-Юргену Вернеру (Hans-Jurgen Werner) из представительства компании в центральной Европе, расположенного в Мюнхене.

Ну что, перейдем к архитектуре. Рассказывает Всеволод Предтеченский.

"Пройдемся" по архитектуре

Для того чтобы понять, где Pentium 4 выигрывает по сравнению с другими процессорами, а где проигрывает, надо понимать, что сегодня фирма, занимающаяся высокотехнологичными разработками, может создать изделие по практически любой спецификации. Сегодня есть процессоры, которые содержат на кристалле несколько десятков миллионов транзисторов, и этот транзисторный бюджет достаточен для реализации любых сколь угодно сложных архитектурных идей.

Intel традиционно взял на себя функции разрабатывать процессоры с "заделом" на перспективу. Имею в виду, что те команды, те инструкции, те функции, которые мы закладываем в наши процессоры сегодня, потом начинают использоваться всеми, начинают использоваться индустрией, и уже дальше ни у кого воз-

никает вопроса, например, нужно ли FPU в процессоре. Хотя, когда появился 486-ой несколько лет назад, многие высказывали соображения, что процессору достаточно целочисленных операций, а "плавающая арифметика" - это явное излишество и не было смысла его включать. Однако сегодня большинство программ используют "плавающую арифметику" современных процессоров и разработчики не задумываются об этом. Та же история повторялась с инструкциями MMX.

Сегодня мы предложили процессор, который рассчитан на работу с так называемым "визуальным Интернетом", "потоковым Интернетом". Мы стремились создать машину, которая обладает улучшенными возможностями работы с такими задачами, как обработка видео, обработка аудио, обработка построения трехмерных схем, сцен, обработка алгоритмов, которые используют относительно небольшое количество процедур и работают с данными, представляющими собой постоянный поток, например, со связной слитной речью.

На наш взгляд, это напрямую связано с Интернет, поскольку Сеть, по сравнению с традиционными средствами мультимедиа и массовой информации, обладает уникальным преимуществом: если вы смотрите телевизор, вы вынуждены использовать пять, десять, пятнадцать, двадцать, сорок или шестьдесят программ и выбираете из некоторого предоставленного вам минимума. Ведь трансляция телепрограмм осуществляется в расчете на всех потребителей сразу. В Интернете же каждый отдельный пользователь обладает уникальным IP-адресом, по крайней мере, в пределах своей подсети. Это позволяет каждого пользователя уникальным образом идентифицировать в сети, и каждый пользователь теоретически может определить круг своих пристрастий. Так он сегодня делает выбор при работе с гипертекстом, выбирая ту информацию, которая его интересует, независимо от других абонентов сети. То же самое со временем должно стать возможным при работе с музыкой, при работе с видео, при работе с чем-то трехмерным. Так, например, уже сегодня существенно выросла популярность игрового Интернета. Естественно, все эти моменты не могли не сказаться на требованиях к соответствующим персоналкам.

Как ответ на возникшую потребность, в нашем арсенале появилась микроархитектура, которую Intel гордо "обозвал" NetBurst Microarchitechture, запатентовав название как торговую марку. Состоит она из нескольких существенных элементов, каждый из которых можно найти в других процессорах, в частности, в тех, которые существовали до Pentium 4. Их объединение на одном кристалле как раз и представляет собой "новое слово", поскольку важно не только подобрать некоторые элементы, но и уникальным образом их объединить.

По сравнению с Pentium III, новый процессор обладает несколькими существенными преимуществами. Так число фаз конвейера увеличилось с 10 до 20, и мы сегодня называем конвейер нового процессора гиперконвейером, подчеркивая, что количество фаз в нем существенно увеличено. Это во-первых. Во-вторых, для того, чтобы этот конвейер надежно и успешно работал, нужно, чтобы данные успевали на него поступать. Это потребовало изменения кэш-памяти: ее методов, режимов и протоколов работы. Мы модифицировали структуру кэш-памяти, разбили ее по-новому на кэш-память команд и данных, причем кэш-память команд была радикальным образом видоизменена. Теперь она хранит не инструкции, а микроинструкции, и называется Execution Trace Cache. Еще мы изменили структуру протокола работы кэш-памяти второго уровня, поскольку новому процессору нужно больше данных по сравнению с процессорами-предшественниками.

Следующий "момент", который потребовал модификации, - системная шина. На смену шине Pentium III с частотой 133 МГц пришла шина Pentium 4 с частотой 400 МГц. Кроме того, размер пакета на этой шине также увеличился, поскольку шина стала высокоскоростной и не имеет смысла гонять по ней маленькие кусочки данных, но есть резон пересылать эти данные сравнительно большими "пачками".

Ну и, наконец, добавился "элемент", связанный с новыми "вычислителями". Мы добавили 144 новые инструкции. Они получили название SSE2. И они позволяют очень эффективно работать с данными увеличенной разрядности. Это - плавающая арифметика двойной точности, это - новые "инструкции MMX", это - новые инструкции управления кэшем. И все это, в целом, позволяет оптимизировать работу процессора именно на потоковых данных.

Давайте рассмотрим внутреннюю микроархитектуру по блокам и разберемся, для чего каждый из них предназначен.

Пропускной интерфейс процессорной шины Pentium 4 имеет пиковую пропускную способность 3,2 ГБ в секунду.

У процессора есть кэш-память второго уровня. О ней и о схеме управления ей мы поговорим чуть позже.

В микропроцессоре есть Branch Target Buffer - буфер хранения адресов ветвления. Также имеется ITLB (Instruction Translation Lookaside Buffer), то есть буфер адресов перехода для потока команд процессора.

Есть декодер, занимающийся декодированием команд и определением взаимозависимостей между ними.

Есть Execution Trace Cache, который хранит микроинструкции, то есть декодированные инструкции. Это - то, что, собственно, и выполняется Execution Unit'ами, то есть портами исполнения. Каждая из инструкций обычно предусматривает исполнение на одном из нескольких таких устройств. О них мы тоже поговорим в дальнейшем.

Есть средства, которые занимаются переименованием регистров и назначением их конкретным микроинструкциям.

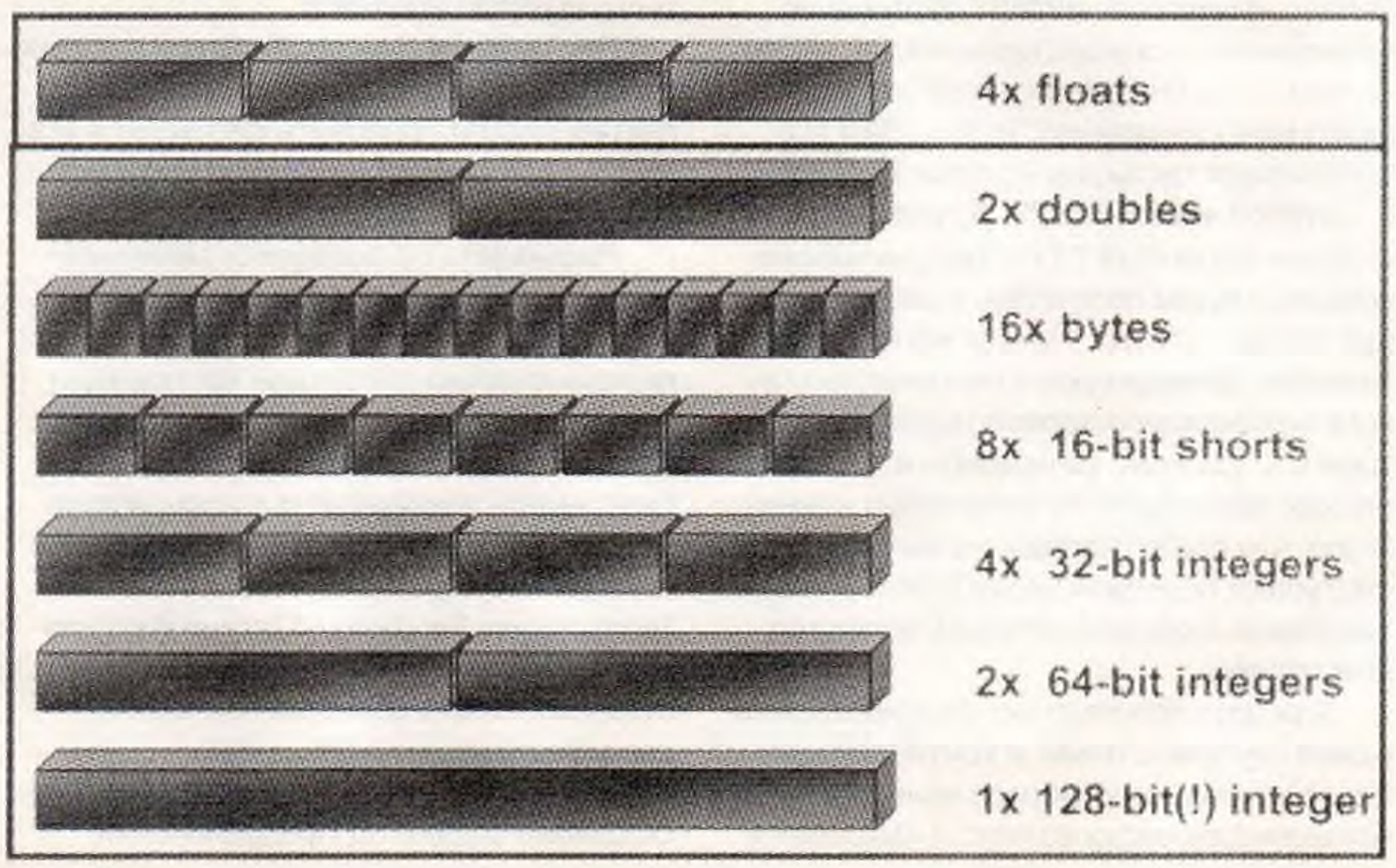
Есть очереди микроинструкций. Причем они формируются раздельно для каждого из исполнительных устройств.

Есть Scheduler'ы, то есть средства, которые определяют возможности запуска той или иной микроинструкции и взаимозависимости между ними в очереди. Не секрет, что процессор внутри параллелен, но результат должен выдаваться таким образом, как если бы он был строго последователен.

Execution Unit'ы подразделяются на исполнительные устройства плавающей арифметики и целочисленные. Целочисленные Execution Unit'ы выполняют загрузку и сохранение данных. Есть два таких устройства, работающих на удвоенной тактовой частоте, что позволяет говорить об эффективном количестве арифметико-логических устройств, равном четырем.

Плавающая арифметика. Здесь есть два порта. Один выполняет пересылки между регистрами плавающей арифме-

▼ Над чертой новый тип обрабатываемых данных в Pentium 4



тики, второй - выполняет инструкции, связанные с плавающими операциями умножения, сложения, деления, MMX-инструкциями и инструкциями Streaming SIMD Extentions.

Всю эту архитектуру "обслуживает по данным" одна отдельная кэш-память данных первого уровня. О ее особенностях мы тоже в дальнейшем поговорим.

Одной из задач создания процессора было обеспечить масштабируемую архитектуру. Масштабируемую в смысле тактовой частоты. Производительность процессора определяется его тактовой частотой и тем, сколько инструкций он может выполнить за 1 такт работы. На наш взгляд, осуществление поставленной задачи удалось. Мы смогли создать процессор, который работает на частотах 1,4 ГГц и 1,5 ГГц. Такая тактовая частота говорит сама за себя. Даже если бы производительность не отличалась от процессора-предшественника Pentium III, уже можно было бы говорить об успехе.

При сравнении Pentium III и Pentium 4 некорректно применять такие подсчеты: у первого тактовая частота 1 ГГц, а у второго - 1,5 ГГц. Следовательно, Pentium 4 должен работать в полтора раза быстрее. У Pentium был пятиступенчатый конвейер. У процессоров с архитектурой P6 был десятиступенчатый конвейер. У Pentium 4 - 20-ступенчатый. Длина конвейера определяет время, которое требуется для того, чтобы выполнить одну команду, с момента, когда она зашла на конвейер, до момента, когда вышла. Из этого следует, что время, за которое одна инструкция "пролетает" через процессор, у Pentium 4 больше, чем у Pentium III. Поэтому если возникает сброс конвейера, то "штраф", который получается на Pentium III, куда меньше, чем на Pentium 4.

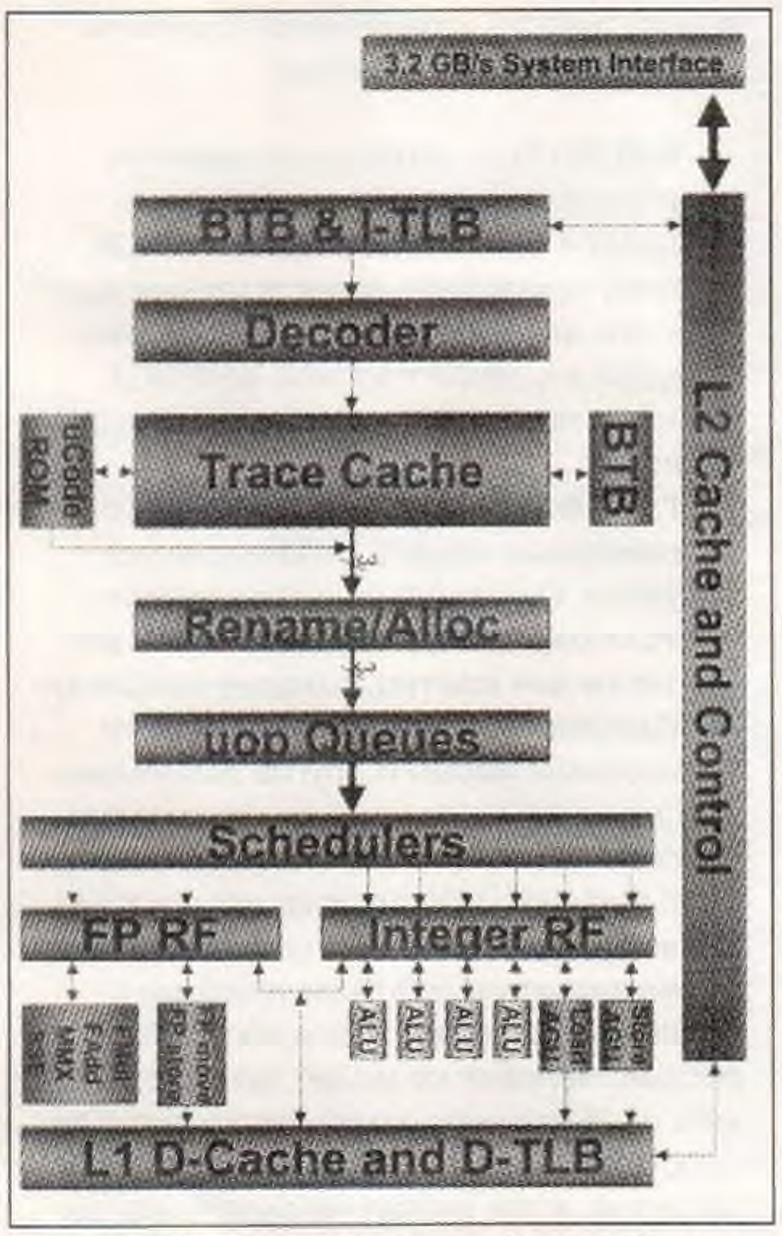
Одной из важнейших характеристик процессора является то, сколько инструкций он может выполнить за такт. Здесь Pentium 4 ведет себя неплохо. Основная особенность, которая обусловливает количество инструкций за такт, - удачность предсказания ветвлений. Кроме того, время ожидания должно быть достаточно маленьким, потому что если данные вовремя "не подъезжают", то вся технология нарушается и на конвейере возникают "пузырьки" (незаполненные стадии исполнения команды - Прим. Д.Г.).

Что мы сделали в процессоре такого, чтобы заставить конвейер работать эффективно?

Для предсказания ветвлений мы сделали механизм, который позволяет усовершенствовать предиктор, увеличили размеры BTB до 4096 адресов, то есть в 8 раз по сравнению с архитектурой P6, и устранили треть неправильных предсказаний, которые были в предыдущей архитектуре. Предикторы, начиная с Pentium, уже позволяли предсказать 98% ветвлений в программе. Здесь идет борьба за жалкие доли процентов. Оказывается, что эти доли процентов на высокоскоростных устройствах сильно влияют на производительность. Эмпирическим путем, то есть при помощи программ, нам удалось доказать, что мы сделали самый лучший предиктор из всех реализованных на сегодняшний день.

Для эффективной работы конвейера был создан Execution Trace Cache. Зачем хранить не инструкции, а микроинструкции? Дело в том, что первые пять фаз конвейера связаны с декодированием. Если мы храним микроинструкции после декодирования, то для загружаемых из Execution Trace Cache инструкций эти пять фаз можно опустить. В результате для микроинструкций, получаемых из Execution Trace Cache, конвейер сокращается с 20 до 15 фаз. Нам не надо делать выборку и декодирование инструкций. Прием не новый и в литературе описан, но он очень эффективно реализован в Pentium 4.

▼ Блочная схема работы Pentium 4



ющей точкой одновременно. Все это очень полезно в алгоритмах кодирования и декодирования.

Кэш-память первого уровня для данных имеет объем 8 КБ, хотя в Pentium III было 16. Она - множественно-ассоциативная. Латентность кэша уменьшена, то есть он стал более отзывчивым. Данные быстрее приходят и быстрее уходят. Увеличилась пропускная способность.

Кэш второго уровня - 256 КБ. Множественно-ассоциативный. Пропускная способность - 45 ГБ в секунду на тактовой частоте 1,4 ГГц и масштабируется с ее ростом. По сравнению с Pentium III - увеличение в 2,8 раза.

Системная шина 400 МГц. Пропускная способность 3,2 ГБ. Существует Split Transaction, то есть раздельная транзакция, что означает, что пересылка и запрос на пересылку могут быть во времени разделены. По шине пересылаются 128-байтные пакеты, размер которых увеличен по сравнению с P6 в 4 раза (прим. - в P6 размер пакета - 32 байта), что позволяет лучше использовать шину.

Только за счет внесения изменений в кэш-память первого и второго уровня мы увеличили скорость работы памятью вообще на 80%, это не говоря о том, что объем работы с системной памятью тоже увеличился.

В чипсете много изменений, но основное, что хочется отметить, - 2 канала RAMBUS, которые работают параллельно, то есть от Pentium 4 до контролера памяти канал составляет 3,2 ГБ в секунду, а от контролера памяти к памяти идут 2 канала по 1,6 ГБ, что в сумме получается 3,2 ГБ.

На вопросы отвечает Ганс-Юрген Вернер

Дмитрий Горяйнов(Н.И.М.): Сейчас на сайтах у нас в России и за ее пределами появилось много результатов тестирования Pentium 4, в которых показатели CPU Mark 99 и FPU Mark 99 оказываются так низки, что даже трудно поверить. Они ниже, чем у Athlon 1 ГГц, и даже ниже, чем у Pentium III 1 ГГц. Поскольку это невероятно, сам собой напрашивается вопрос: почему так происходит?

▲ Схема 20 стадий гиперконвейра Pentium 4

Rapid Execution Engine. Это технология, благодаря которой арифметико-логические устройства процессора работают на удвоенной тактовой частоте, что позволяет выполнять некоторые операции за полтакта.

В SSE2 добавлены не только инструкции плавающей арифметики с двойной точностью, но и целочисленные. Регистры используются старые, поэтому операционные системы, которые нормально работают с Pentium III, будут нормально работать и с Pentium 4. Появились 128-битные вычисления с целыми числами и плавающая арифметика двойной точности, то есть два 64-битных числа с плавающей точкой.

Ганс-Юрген Вернер (Hans-Jurgen Werner): *Как уже сообщила компания Ziff-Devis, тесты CPU Mark 99 и FPU Mark 99 являются устаревшими и их не рекомендуется использовать. Одним из подозрительных моментов является то, что эти тесты и тесты семейства SPECint и SPECfp показывают совсем разные картины. Одно это уже должно настораживать. Одна из "вещей", которые сильно влияют на результаты тестов, таких как FPU Mark 99, - это преобразование между целыми числами и числами с плавающей точкой. Это довольно критично. Один из тестов, результаты которого были опубликованы на Thomshardware, -*

это кодер MPEG 4, который "загружает работой" плавающую арифметику. Athlon 1,2 ГГц показывал там результат 6,5 кадров в секунду, в то время как лучший результат, полученный на Pentium 4, был 3 кадра в секунду. Intel стало интересно, что же там, собственно, происходит. Тем более, что тест написан как открытый код и в нем вполне можно самим разобраться, попытаться понять, какие процессы идут внутри. Сразу бросилось в глаза, что в случае с AMD использовались другие переключатели компилятора, то есть он работал с другими ключами. Выяснилось, что ключи компилятора очень сильно влияют на производительность и – соответственно - на результаты теста. После того, как мы поменяли компилятор, нам удалось добиться разницы в производительности на 450%. Получилось, что, подобрав ключи компилятора, мы улучшили результаты AMD в 2, а свои в 4,5 раза. Более реальные результаты, которые мы получили, - 11 (вместо 6,5) кадров в секунду на Athlon 1,2 ГГц и 14 (вместо 3) кадров в секунду на Pentium 4. Получается, что в тестах есть такие подводные камни, которые влияют на производительность старых версий.

Н.И.М.: Столь удивительные результаты показывают не только тесты CPU Mark 99 и FPU Mark 99, но и SiSoft Sandra. Как это можно объяснить?

Г.-Ю. В.: *Sandra основана на традиционных тестовых алгоритмах, пришедших из Unix-мира и использующихся многими учеными. Один хороший "кусочек" Sandra позволяет померить пропускную способность шины памяти, и этот тест мы рекомендуем. Что же касается MIPS и MFLOPS, то эти тесты сегодняшний процессор "загружают" не таким образом, как это делают современные реальные приложения. Мы не хотим дискредитировать этот тест. Он неплохой и многие его используют, но он дает некоторое грубое число, которое сложно сопоставить с действительностью. Тест мигрировал из старых 16-разрядных Unix-приложений и не отражает кода сегодняшних алгоритмов. Их сейчас пишут и компилируют по-другому. Однако, кажется, уже существует версия, учитывающая эти особенности, где Pentium 4 выходит далеко вперед.*

Н.И.М.: Скажите, пожалуйста, почему на Pentium 4 Quake III: Arena при больших разрешениях не вырывается вперед так, как при маленьких, а иногда даже несколько отстает? Конечно, отставание невероятно мало, но все же оно есть.

Г.-Ю.В.: *На малых разрешениях графическая карта ограничивает игру меньше и не является "бутылочным горлышком". Когда мы переходим на более высокие разрешения, то она становится основным "тормозом". Здесь начинают играть роль такие особенности, как размер пакета на шине процессора. Когда графическая карта занята большую часть времени и не может "переварить" тот поток данных, который подает на нее процессор, она просто "подвешивает" шину процессора. В случае с Pentium 4 это имеет бОльшие последствия. Возможно, существуют какие-то другие эффекты в системе, не связанные с процессором, которые на что-то влияют, но об этом мы можем только догадываться. В любом случае, при высоких разрешениях производительность ограничивает скорость работы графической карты.*

Н.И.М.: Еще хотелось бы узнать о производительности теста Netscape Navigator 4.61 из пакета SysMark 2000. Он тоже показывает недостаточные результаты для процессора с новой архитектурой и с такой тактовой частотой. Скажите, пожалуйста, как это можно объяснить?

Г.-Ю.В.: *Наиболее вероятна здесь неправильная модель использования браузера. Он расценивается как офисное приложение. Если мы возьмем другие тесты для Internet, которые используют Macromedia Flash, путешествие по трехмерным мирам и другие современные технологии, то увидим, что там процессор ведет себя, как и предполагается. В SysMark 2000 браузер используется как приложение офисного пакета, когда имитируются действия человека с предельно возможной для системы скоростью. Человек не может путешествовать по Интернет с такой скоростью. Он просто не сможет жать клавиши с такой частотой. А это влияет на результаты тестов, поскольку Pentium 4 создавался не в расчете на офисные приложения. В этой области хватает производительности старых процессоров. Здесь встречается ситуация, когда Pentium 4 выполняет непредсказуемый код в заглушках ввода-вывода. Эти процедуры предназначены для генерации случайных действий пользователя. Результат их работы так же, как и действия реального человека, предсказать нельзя. А от этого зависит, что будет происходить дальше. Каждое прерывание, которое нельзя предсказать, приводит к тому, что нужно обновлять содержимое кэша, то есть перекачивать достаточно большие объемы данных. Один такой случай ни на что не может повлиять, а вот когда их много, то влияет даже не перегрузка конвейера, а перезагрузка кэша. То есть команды и данные, прежде чем начать обрабатывать, должны попасть в кэш.*

Н.И.М.: В P6 декодер был трехкратным и походил на три декодера, "соединенных" вместе, декодируя при этом три команды за такт. Сколько декодеров "объединили" в Pentium 4?

Г.-Ю.В.: *Производительность декодера сейчас трудно назвать. Я не помню, чтобы это где-то встречал. Зато можно сказать число инструкций, которые одновременно находятся на исполнении. То есть с момента, когда они поступили в декодер, до момента, когда результаты записаны в логические регистры. На архитектуре P6 - 42 инструкции максимум и на Pentium 4 - 126 инструкций максимум. Декодер был спроектирован таким образом, чтобы обслуживать потребности Scheduler'ов и Execution Unit'ов, и одним из тормозов здесь была не производительность декодера, а скорость операций по загрузке и сохранению данных. Архитектура P6 позволяла одновременно сохранять 12 и одновременно загружать 24 единицы данных для выполнения операций. Здесь это количество мы увеличили до 24 и 48 соответственно. Чтобы данные по количеству инструкций не казались слишком красивыми (а ведь 126 у Pentium 4 против 42 у процессоров архитектуры P6 - это красиво), нужно указать, что мы имеем более длинный конвейер. Больше инструкций оказываются "в пролете" по сравнению с P6. Это во-первых. Во-вторых, на определенном участке конвейера инструкции разделяются по портам, то есть может выполняться несколько параллельных инструкций. В-третьих, конвейер длинный. Проблемы возникают, если неправильно работает предсказание. В этом случае конвейер приходится сбрасывать. Для того чтобы увеличить вероятность правильного предсказания ветвления, таблица буфера адресов предсказания увеличена в 8 раз по сравнению с архитектурой P6 и составляет сейчас 4096 адресов.*

Н.И.М.: Всегда существовали команды, некоторые результаты работы которых были просто ненужным побочным эффектом. Например, команда AAD используется некоторыми программистами для быстрого умножения в высокооптимизированных алгоритмах, поскольку второй ее байт, который можно заменить, в ходе работы умножается на регистр AH. Подобных примеров много и не только таких явных. Многие подобные результаты уже не являются побочным эффектом, а официально задокументированы вашей компанией и считаются командами с несколькими назначениями. Есть такие, которые не задокументированы, и при их меньшей явности, чем в случае с AAD, возможно, побочный эффект, можно устранить или реализовать какую-то команду по-другому, так что его уже и не будет. Ведь это не будет противоречить совместимости со старыми программами, соответствующими технической документации компании по процессорам. Тогда некоторые старые маленькие и высокоптимизированные программы могут не работать на новом процессоре. Возможно ли такое?

Г.-Ю.В.: *Если Intel что-то не документирует, но это начинает использоваться, то рано или поздно такие особенности должны попасть в документацию. Однако если в документации по Pentium 4 то, что хочет использовать программист, отсутствует, то мы все же не рекомендуем пользоваться этим. Для пользователей же старых программ разницы с Pentium III не будет.*

Н.И.М..: Каково количество транзисторов, отвечающих за логику? Сколько их используется, в каких устройствах процессора?

Г.-Ю.В.: *Эти цифры мы напрямую не раскрываем. Но приблизительно можно посчитать, учитывая, что примерно 50 КБ потрачено на кэш первого уровня и 256 КБ - на кэш второго уровня. Если брать восьмитранзисторную ячейку (то есть 8 транзисторов отводится на одну ячейку кэша), то можно посчитать, сколько миллионов транзисторов ушло на кэш, а сколько - осталось на логику.*

Примечание (Д.Г.): 1 ячейка кэша - 1 бит. На него тратится 8 транзисторов. На байт тратится 8 x 8 = 64 транзистора. На килобайт тратится 1024 x 64 = 65536 транзисторов. Если Execution Trace Cache считать кэшем, а не очередью микроинструкций внутри ядра (к чему я более склонен), то 256 + 50 = 306 КБ - объем всех кэшей. В таком случае на все кэши ушло 306 x 65536 = 20'054'016 транзисторов, то есть приблизительно 20 миллионов. На всем кристалле размещается примерно 42 миллиона транзисторов. Следовательно, объем логического "железа" Pentium 4 равен 42 - 20 = 22 миллиона транзисторов.

На вопросы отвечает Всеволод Предтеченский

Дмитрий Горяйнов: Известно, что сейчас проводятся опыты по разделению тактовых частот на разных рабочих узлах процессора. Делается это для того, чтобы каждый блок процессора мог работать на собственной тактовой частоте. Тогда все блоки смогут не зависеть от самого медленного, как сейчас, а работать на "полную мощность". Является ли технология Rapid Engine, при которой арифметико-логические устройства работают на удвоенной частоте по отношению ко всему кристаллу, чем-то вроде этого (прим. - у Pentium 4 1,5 ГГц АЛУ работают на частоте 3 ГГц) или это сделано просто для того, чтобы некоторые операции могли пройти за полтакта?

Всеволод Предтеченский: *В архитектуре IA-32 код строится таким образом, что есть очень много взаимозависимых арифметических операций. A + B = C. C + D = E. Это приводит к тому, что мы не можем исполнить вторую операцию, не зная результата первой. Поэтому конвейер останавливается и ждет, пока не закончится первая операция, чтобы начать исполнять следующую, поскольку, пока A и B не сложатся, мы не узнаем значение C, а значит, не сможем сложить его с D. Для того чтобы это устранить, применен такой же "трюк", как раньше применялся в микропроцессорах 80486DX2. Снаружи, на шине, был 33 МГц, а внутри, в кристалле, 66 МГц. Идея очень похожа. Блок этот мы ускорили, чтобы выполнять одну инструкцию за полтакта конвейера, две инструкции - за такт и таким образом снять ограничение на конвейерное исполнение, связанное с взаимозависимостью инструкций. Хотя, с другой стороны, это - не полная "отвязка" частоты для раздельных блоков. Это - "искусственная расшивка" самого узкого места, связанного с арифметико-логическими устройствами.*

Н.И.М.: Из просочившейся весной информации можно было сделать вывод, что эффективность некоторых внутренних механизмов процессора будет адекватна суперскалярности восьмого уровня. То есть два АЛУ по две команды одновременно на каждый дает суперскалярность четвертого уровня. А если это все умножить на два такта за такт всего кристалла, то получается практически суперскалярность восьмого уровня. Верны ли такие домыслы?

В.П.: *Нет. Это лишь для того, чтобы некоторые микроинструкции могли выполняться за полтакта. Есть микроинструкции, которые выполняются за 1 такт.*

Н.И.М.: Благодаря тому, что появилась возможность обрабатывать массивы из двух 64-битных чисел с плавающей точкой, можем ли мы считать, что в играх у программистов будет в грядущем возможность увеличить объем и точность сцен?

В.П.: *Да, безусловно.*

Н.И.М.: Насколько сложно будет разработчикам использовать новые команды? Например, Id Software до сих пор не поддерживает даже MMX. Может ли компилятор автоматически использовать возможности процессора, связанные с SSE2, или все придется делать это на ассемблере?

В.П.: *Компилятор C++ от Intel поддерживает новые инструкции и автоматически генерирует код с их использованием. Но это относится только к простым, явным случаям, когда компилятору довольно легко "понять", что именно в этом месте надо использовать новую команду. В большинстве же случаев это лучше делать вручную. При программировании игр с использованием этих команд мы рекомендуем полагаться в основной массе кода на компилятор, но на критичных участках кода, от которых зависит производительность, следует выполнять все вручную.*

Н.И.М.: Усложняет ли частота шины 400 МГц изготовление материнской платы? Может ли получиться так, что пользователи могут не увидеть на рынке дешевых материнских плат каких-либо компаний из восточных стран по той лишь причине, что они не имеют достаточных технических возможностей для производства? Могут ли такие исключительно дешевые платы, если они появятся, вести себя некорректно?

В.П.: *Intel точно формулирует требования к печатным платам при проектировании схем для процессоров. Когда мы отрабатывали новую шину процессора, очень жестко проводили моделирование, отладку и формулировали требования к разработке материнских плат. У нас есть специальные Design Guide'ы, в которых четко написано, что нужно сделать, чтобы получить работоспособную систему. Устойчиво или неустойчиво работает плата, будет следовать только из того, насколько точно разработчики соблюдали указания Intel, а то, где произведена плата, будет влиять в значительно меньшей степени. Хотя есть, безусловно, побочные эффекты, которые связаны с тем, что проводимость в печатных платах зависит от качества материала. Платы, сделанные из более дешевого материала, как правило, показывают большее отклонение от стандарта, чем это допустимо для формирования высокочастотных проводников. Здесь есть много тонких "эффектов", но ключевой "момент" - точно следовать рекомендациям.*

Н.И.М.: Возможен ли выпуск чипсетов для работы Pentium 4 с иной, чем Rambus, памятью?

В.П.: *Мы рассчитываем, что в ближайшее время такие чипсеты появятся.*

Н.И.М.: Изменился ли протокол работы системной шины?

В.П.: *Протокол остался примерно тем же самым. Увеличена глубина очереди запросов.*

Н.И.М.: Не могли бы вы для наших читателей разъяснить ситуацию с откатом конвейера?

В.П.: *В любых конвейерных системах переналадка конвейера - это долгое время, потери и штрафы. Простой пример: вы собираете что-то на заводе, а вам нужно срочно начать собирать что-то иное. Нужно все перестроить, все забыть, все начать заново. Поэтому процессор хорошо работает на предсказуемом коде, в частности, связанном с потоками данных. Встречается много непредсказуемых "мест", таких как операции ввода-вывода. Для процессора это предполагает дополнительные штрафы - сбросы конвейера. Вообще, беды с предсказанием перехода - беды всех фон-неймановских машин, то есть всех машин, соответствующих принципам фон Неймана. Теоретически можно придумать код, который на Pentium 4 будет работать хуже, чем на Pentium III.*

Н.И.М.: Микропроцессоры, включая Pentium 4, основываются на конкретных правилах. Они способны выполнять определенную последовательность шагов и – теоретически - довольно плохо ориентированы на такие задачи, как распознавание речи, распознавание зрительных образов и многое другое. Это все основано на алгоритмах, созданных человеком. В общем-то, существуют нейронные сети и так называемые микросхемы нейронных сетей, или просто нейрочипы, которые теоретически изначально организованы для подобных довольно абстрактных задач. Они ориентируются по "пред-

ставленным образам". Общеизвестно, что Intel выпускает такие микросхемы. Есть ли смысл в подходе, основанном на правилах? Могут ли на сегодняшний день микросхемы нейронных сетей помочь более эффективно решать такие задачи? Или они еще не достаточно развиты?

В.П.: *Мы изобретаем относительно небольшое количество оригинальных "вещей", но используем вещи, которые на наш взгляд просто обязаны стать массовыми. Если мы посмотрим на сегодняшний процессор Pentium 4, то весь блок SSE и SSE2 - это, можно считать, цифровой сигнальной процессор, который смонтирован в процессоре общего применения. Это блок приближает Pentium 4 к задачам сигнальных процессоров. Поэтому когда наступит ситуация появления массовых коммерческих тиражных нейронных процессоров, высококачественно решающих какие-то задачи, например, распознавания речи, то такие процессоры появятся в качестве блоков наших процессоров следующих поколений.*

Тест

Целью тестирования было выявить, насколько увеличилась производительность Pentium 4 по сравнению с Pentium III 1 ГГц. Я думаю, никто не ставит под сомнение тот факт, что AMD с Pentium 4 на день написания статьи может конкурировать только по цене?

Тестирование проводилось в следующих конфигурациях:

Pentium 4. Эталонная материнская плата Intel D850GB на чипсете Intel 850, 256 МБ RDRAM, видеокарта ELSA Gladiac Ultra на базе NVIDIA GeForce2 Ultra, жесткий диск IBM DTLA-307030, Microsoft Windows Me, DirectX 8.0, NVIDIA Detonator 6.31.

Pentium III. Материнская плата на базе Intel 820, 256 МБ SDRAM, видеокарта ELSA Gladiac Ultra, жесткий диск IBM DTLA-307030, Microsoft Windows Me, DirectX 8.0, NVIDIA Detonator 6.31.

На тесте 3D Mark 2000 были учтены только данные CPU Speed, которые на Pentium 4 равнялись 169, а на Pentium III - 145.

Quake III Arena прогонялся на обеих машинах в разрешении 640x480 при 16-битном цвете, чтобы снизить нагрузки на видеопроцессор и показать реальную производительность. Всем известно, что при больших разрешениях GeForce2 GTS (аналогично - и Ultra) начинает тормозить всю систему, а, следовательно, мы увидим у обоих процессоров примерно 55 кадров в секунду на всех больших разрешениях, что не соответствует реальной их скорости. Низкое же разрешение позволяет выложиться процессорам на полную мощность. Так на Pentium III получилось 138 FPS, а на Pentium 4 - 203 FPS.

Была использована новая версия SiSoft Sandra, сделанная с учетом последних особенностей Pentium 4. На ней олучились оригинальные результаты: Drystone показал больше, чем эталонный вариант, заложенный в саму "сандру". Если в программе результат Pentium 4 соответствовал 2807 MIPS, то у нас получилось больше, чем у разработчиков, - 2853 MIPS. Pentium III показал 2714 MIPS. FPU - 903 MFLOPS при 895 эталонных "очках" и 1834 MFLOPS при 1825 эталонных с использованием SSE2. Целочисленный мультимедиа тест показал 5898 против 5451 и 7319 против 6670 в пользу Pentium 4.

Учитывая новую ценовую политику Intel, при которой цены резко падают, перспективы покупки самого быстрого на сегодняшний день процессора становятся еще более заманчивыми.

Железная почта

Здравствуйте Дмитрий.

Я собираюсь сделать upgrade своего компьютера и хочу задать вам несколько вопросов по этому поводу. Ответьте, пожалуйста, на мои вопросы потому что обратиться мне больше не к кому.

1. Стоит ли устанавливать графический процессор NVIDIA Geforse2 GTS с 32 Mb? Если стоит, то какая конфигурация компьютера будет наилучшей для этого процессора? Какую лучше будет установить материнскую плату, оперативную память, основной процессор, видео карту (если нужна)? Пойдут ли BGII и подобные ей игры с этим графическим процессором? Если эти игры не поддерживают этот процессор, то скажите, пожалуйста, какой графический процессор лучше подойдет для современных RPG и какая нужна конфигурация.

2. Какую лучше установить звуковую карту и какой фирмы лучше купить колонки?

Заранее благодарю.

Tanya

Да, на сегодняшний день настоящим фанатам "поиграться" просто необходим графический процессор с производительностью и возможностями GeForce2 GTS. Это именно тот процессор, который я считаю на сегодняшний день оптимальным для тех, кто играет во всевозможные игры, а не фанатеет от одного произведения. Существуют такие творения (Ка-52 Team Alligator, Deus Ex), которым при высоких графических настройках не хватает менее мощных чипов. Наилучшей здесь, конечно, будет Pentium III EB 600 МГц, материнская плата на базе набора микросхем Intel 815, 256 МБ оперативной памяти, но не у всякого играющего человека найдутся соответствующие деньги, Если это так, то придется подумать о снижении некоторых параметров системы.

Насчет установки видеокарты. Она основывается на графическом процессоре. В данном случае нужна видеокарта с процессором GeForce 2 GTS. Не стоит отделять в сознании графический процессор от видеокарты - это вещи неразрывные. Для BGII такой конфигурации более чем достаточно и даже слишком.

Для современных ролевых игр подходит именно такой процессор. Его хватает для любых современных игр. Учитывая, что и в RPG наметился уклон в сторону сложных трехмерных движков, он самый и нужен.

Относительно звуковой карты, я долгое время уже являюсь сторонником Creative SoundBlaster Live! Это самая оптимальная карта. У нее довольно большие возможности, но при этом сравнительно невысокая цена.

Доброго времени суток!

Дмитрий, пишу Вам вот по какому поводу. Ежели честно, то рубрику Hardware в Нави считаю на данный момент наиболее слабой. Я не собираюсь кого-либо беспочвенно обвинять в чем-либо, потому постараюсь Вам объяснить, что же меня так не устраивает (ведь журнал то для читателя, а значит и для меня, ведь так?).

Пункт номер раз, он же самый главный, он же тот, о котором Вы несомненно знаете. Ваша пресловутая приверженность одним и тем же продуктам. Вот цитата из номера 8(39)\2000: "Меня иногда ругают в письмах "Железной почты" за приверженность одним и тем же продуктам. Я действительно "уважаю" одни и те же продукты ... лучшие продукты. Мне нравятся процессоры Intel и не нравятся процессоры AMD ...". Против того, чтобы быть приверженцем лучших продуктов я ничего не имею, сам такой, да и вообще, ясен пень, что покупателю нравится то, что лучше. НО. Даже уже это заявление было сделано когда уже вышли AMD Duron 600\650\700 MHz. В то время когда Intel выпустил Celeron 633\667\700 MHz. Тогда же вышли первые T-Bird'ы. У Вас, несомненно, была\есть возможность протестировать своими силами данные камни, чтобы выяснить, кто же, собственно, "лучший продукт". Но даже если такие тесты и имели место быть, на страницах журнала, Вы ничего не поведали общественности, продолжая превозносить Intel. Вместо этого почти в каждом номере, вплоть до ноябрьского, мы (читатели) имели сомнительное удовольствие читать о том, какой сверх-крутой проц Itanium получится у Intel и как он играючи уделает ненавистную AMD. Причем, это касается не только Itanium'a, но и вообще всех процессорных изысканий Intel. Если ж очередная серия мыльной оперы.

"Настоящие ПРОЦЕССОРЫ выпускает только несомненный лидер рынка, МЕГА-КОРПОРАЦИЯ INTEL" не занимала весь объем новостного раздела, то там помещалось что-нибудь про другие Intel'овские продукты, ценность которых для геймеров сомнительна (например, в октябрьском номере, там где есть малюсенькая заметочка про Duron 650, рядом помещается здоровенная заметка про, если не ошибаюсь, цифровые камеры, ессесно, "от Intel"). Причем, почти во всех статьях Вы, "за глаза" поминали добрым слово две Ваши "любимые" фирмы, AMD и 3dfx. Вот, к примеру, цитаты из последнего (ноябрьского) номера: "...Все хорошо, но судя по недовольству заказчиков процессора (речь идет про Pentium 4 - прим. gn.Spyn), необъявленная дата, наверное, действительно была тридцатым октября. Все равно, Intel намного "перебьет" по производительности AMD. Ожидание продолжается..."

Не, ну офигеть просто, гадаем на кофейной гуще (а тогда, пока ни один из конкурентов не вышел, было именно так), а Intel все равно заочно побеждает, ну просто никаких сомнений. Может ему вообще не надо выходить, ведь и так все ясно ?

"...Однако, практическим приимуществом системной шины EV-6 является немного более качественная реализация многопроцессорной поддержки на уровне ее протокола. Возможно (!!! - прим. gn.Spyn), в Pentium 4 шина будет практичнее в этом отношении. Если даже нет, то Intel все равно лидирует в этой области, поскольку, кроме шины, здесь важны и многие другие параметры процессора. Очевидно, что AMD введет шину в 400 Мгц гораздо позже Intel"

Опять 25! Если бы шина Intel'а была хоть на процент лучше, то это было б уже не "немного более качественная", а никак не меньше, чем "прорыв в индустрии, до которого "заклятому другу" AMD еще как до Луны". О да, конечно остальные параметры не менее, а то и более, важны, но где про них написано, в сравнении? Нигде, зато очевидно что Intel - круто, а AMD - вечный аутсайдер.

"...И хотя встроенная (речь идет о графическом контроллере так и не родившегося Timna - прим. gn.Spyn) по нынешним меркам была бы крайне слаба, но уж точно, что намного мощнее первых Voodoo. А ведь многие до сих пор ими пользуются...."

Не, а ничего, что Intel еще не выпустила ни одного нормального акселератора? Даже S3, ставший "сырьевым придатком" VIA чипы выпускает (ну сейчас можно сказать, что выпускал) на порядок лучше Intel. Да и потом, это конечно почетно выпустить чип, обгоняющий (ну наконец-то, фанаты дождались) некогда "самый быстрый ускор всех времен и народов".

"...Размах поистине достоин Intel - настоящего гиганта индустрии.."

Как говориться, no comments.

Я думаю, что достаточно цитат уже, хочется немного резюмировать. Помнится в свое время (году этак в 97-98) журнал Game.EXE обвиняли в том, что они продались Intel, 3dfx и id software. Но тогда действительно, конкурентов достойных в плане игр было маловато (если не сказать, что небыло вовсе). Сейчас же, на рынке как процессоров, так и видеокарточек существует реальная борьба за покупателя, хотя между производителями ускорителей она менее острая в данный момент. Однако, судя по Железной рубрике журнала для игроков, мы видим, что лучше всех процессоры от Intel и видеокарточки от nVidia (ну с этим я почти что согласен). Вот только никаких реально подтверждающих это тестов нет и, по всей видимости, не будет. А жаль. В бытность Руслана Шебукова редактором Hardware, регулярно печатались обзоры и тесты продуктов с обоснованными советами по поводу того, что лучше или хуже. Кроме статей с более чем общим рассмотрением того, что есмь такое память, модемы etc., практически лишенных всякой конкретики, мы читаем только однобокие новостя и не менее однобокие советы в "Железной почте". Ну да ладно, хватит уж критики, хочу предложить следующие меры к реанимации раздела. Сменить редактора, то есть Вас, призывать не хочется, т.к. считаю, вы вполне в состоянии вернуть былую интересность Железной рубрике. Хотя, если уж не получится, то ... В общем, больного в не самом запущенном состоянии не начинают лечить отсечением головы :) Итак, мои предложения.

Во-первых, переработать контент раздела новостей, чтобы он отражал ситуацию на рынке в данном месяце и чтобы в нем максимум внимания уделялось свежим мат. платам, процессорам, видеокартам, памяти и различным акссесуарам вроде джойстиков и мышей. Всяким цифровым камерам и фотоаппаратам и прочим девайсам, не имеющим прямого отношения к компьютеру геймера не место в небольшом блоке новостей (обзором новых цифровых камер и фотоаппаратов место на страницах изданий типа "Компьютерры").

Во-вторых, важнейшим разделом сделать конкретные обзоры и тесты мат. плат, процессоров и видеокарточек, благо что за месяц нетрудно найти достойных кандидатов в эту рубрику. Кстати, назвать можно "Полигоном" (это к тому, что у вас в журнале щас все рубрики приобретают свои оригинальные названия).

В-третьих, более тщательно подходить как к отбору вопросов в "Железную почту" (чтобы в каждом номере не попадались вопросы, типа что выбрать, риву ванту или риву м64), и ответы на них сделать более конкретными и бесспрестрастными - читатель же ведь не должен "страдать" от того, что Вам лично нравится, скажем, Intel, верно?

Как все это уместить на отведенных страницах Hardware? Опять же, либо сменить малость дизайн раздела (в смысле убрать колонки, например, или сделать 2, а не 3, хотя на это наврядли пойдет дизайнер журнала (ему, кстати, привет, в последнее время катастрофическое положение с кривым дизайном начало выправляться в положительную плоскость)), либо увеличить журнальный объем (ну это вообще анрыл, а ведь читатели со стажем до сих пор с нежностью ;) вспоминают о 208 докризисных страницах и обещания его восстановить в будущем ;)), ну а самым реальным будет писать более конкретно, без всяких пространных рассуждений по поводу, того, что "Intel все равно зароет AMD", а

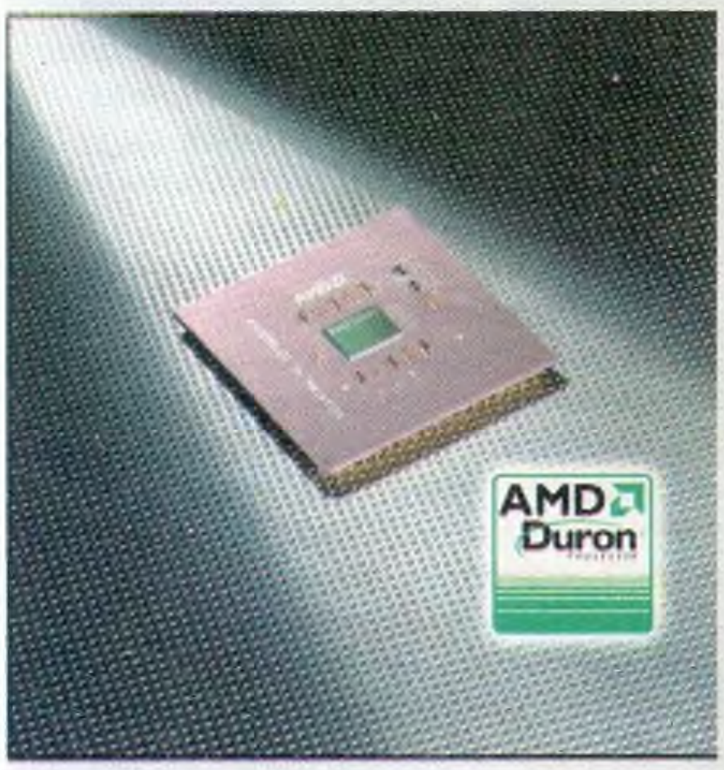
оставить подобную лирику на конкретные обзоры, чтобы подобные суждения были хотя бы аргументированы.

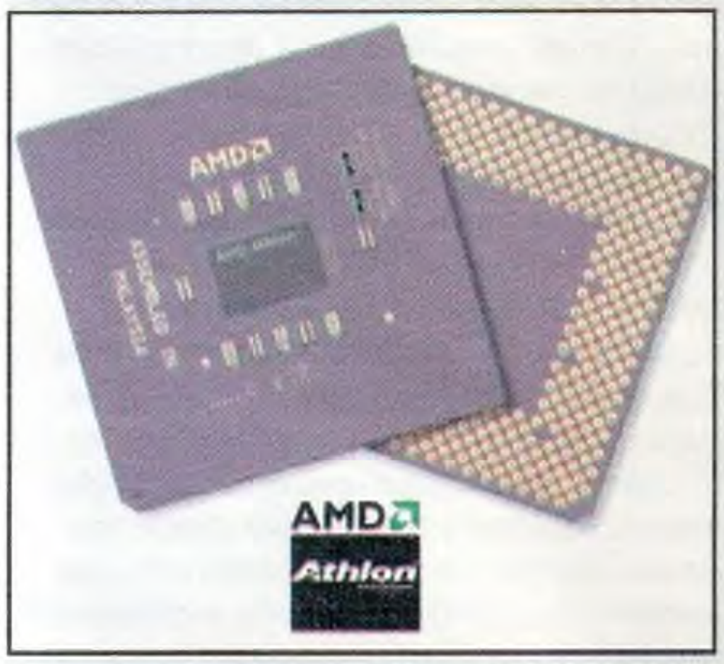
Заканчивая, надеюсь что Вы не отмахнетесь от моего письма как от очередной критики в Ваш адрес, не содержащей ничего по существу, а мои пожелания помогут сделать из Нави еще более конкурентоспособный журнал.

С уважением,
gn.Spyn
ask_team@mail.ru
19:56 05.12.2000

PS Кстати, у меня есть знакомый, который покупает журналы, где хоть что нибудь есть по игровому железу. А ведь это потенциальный читатель Нави. Сейчас же, на вопрос чего-такого бы купить чтобы про железки для геймера почитать, приходится с сожалением кивать в сторону Game.EXE, становится просто обидно за любимый журнал, ведь самому мне железки тоже, мягко говоря, не совсем параллельны, как Вы наверное могли заметить. В общем, желаю удачи !

Не надо убеждать меня в том, что Duron - хороший процессор. Это - нормальный процессор. Однако существует множество жалоб на все существующие процессоры AMD (на их глюки), в том числе и на Duron.





Я превозношу не Intel, а их микропроцессоры, потому что считаю их лучшими.

Что значит "гадаем на кофейной гуще"? Intel уделал AMD не 30 октября, а 20 ноября, и что от этого поменялось? Речь шла, в общем-то, о точной дате выпуска Pentium 4, а не о том, кто кого уделает, потому что это и так уже было ясно. И вообще, "разборки", кто кого уделал, тут не уместны. Просто существует некоторая динамика технологий и рынка.

Если бы вы внимательнее читали раздел HARDWARE, то знали о том, что AMD в моих глазах - не вечный аутсайдер, а компания, которая уверенно выходит на рынок центральных микропроцессоров с системой команд x86 с собственной архитектурой. Думаю, что выход будет успешно завершен с выпуском процессоров серии Hammer. Думаю, что этот процессор окажется действительно хорошим "железом", но в отношении нынешних их продуктов с таким утверждением я не соглашусь. Пока нет Hammer, хорошие микропроцессоры x86 делает только Intel. Это мое личное мнение, можете его оспаривать.

А насчет графических процессоров Intel я просто не понял. Ну, Timna, ну, дешевле. И что дальше? Я же не говорил, что Intel умеет делать хорошие графические процессоры. Просто я указал ориентировочную производительность графического продукта. И ориентировался я по Voodoo. Ничего скверного в этом не вижу и никогда не хвалил графические процессоры Intel. Думаю, этот вопрос мы обсудили.

По поводу тестов: будут публиковаться, если у нас будет возможность их качественно проводить.

Теперь перейдем к советам по реанимации раздела. Отражать состояние рынка видеокарт, материнских плат и других комплектующих не получится - такие новости займут больше, чем занимает весь железный раздел. Видели, какие новости бывают в "железных" журналах? А это - Навигатор Игрового Мира, и пишут тут, в основном, об играх. Надеюсь, вы не против?

Я описываю новости фрагментарно. О чем написалось, о том и написал. Обзор рынка делать не получается. Как вы правильно утверждаете, блок новостей действительно маленький. Фотоаппараты и видеокамеры иногда попадаются (как и все остальное), поскольку есть читатели, которым это интересно. Мне самому не хотелось бы о них писать, потому что на видеокамере играть трудно (Навигатор Игрового Мира, ведь), но работа такая - о читателе нужно заботиться. Так что иногда фрагментом рынка, описанным в новостях, оказываются видеокамеры и прочие девайсы.

Обзоры, по возможности, будут печататься, а по поводу процессоров Intel - они будут рекомендоваться до тех пор, пока будут лучшими.

Здравствуйте Дмитрий,
хотелось бы посоветоваться с вами по поводу покупки видеокарты, собрался тут к Новому Году брать новую видюху, но какую? Сейчас у меня вот такая система: Celeron 533Mhz(Mendocino), 10,2Gb винт, 96Mb оперативки, ну и видеокарта Asus V3400 w. TV in/out, монитор 15".

Что взять:
1) Asus V3800 Deluxe и еще 96Mb оперативки. (будет 192Mb).
2) Asus V6600 Deluxe и 32Mb оперативки (будет 128Mb).
3) Есть еще один вариант, но в нем я не уверен (в материальном плане) -
Asus V6800 Deluxe DDR.
Но, если я буду какую-нибудь из них брать, то только Deluxe вариант (нужет video in/out).
И еще, есть ли такая модель у асуса - Asus V3800 Ultra Deluxe.
Заранее спасибо,
Anton aka Rover

В общем, я бы в вашем случае взял по варианту 2, но не знаю, как вы пользуетесь компьютером. Если держите много фоновых программ, лучше вариант 1. Если вы имеете в виду V3800 с ускоренным (Ultra) процессором и теле/видеовыходом, то она есть.

Привет Нави,в том числе раздел Hardware !!
Пишет вам Саня Смирнов из Delta Assault,простите,г.Донецка,Украина.
Главное: Нави - RULEZZZ !!! Нави - FOREVER !!!
Дмитрий! Напиши пожалуйста мне на мыло itrade@tcc-online.com,как можно разогнать 3D акселератор Voodo Banshee 16MB(PowerColor),и укажи пожалуйста сайты с рускоязычной инфой по карточке.Мой конфиг: Pentium II 350 Mhz,128 MB RAM,мать Intel GA-686BX.Также напиши плиз про драйвера для игры в FPS(CS,Q3:A,UT).Умоляю тебя ответить,не ответишь-застрелюсь из Карамультука.

Такой разгон можно выполнить программой PowerStrip. Тогда это не составит труда и все будет гораздо проще, чем иные более сложные методы. Однако вы должны понимать, что рискуете стабильностью работы своей машины.

Если хотите найти информацию по Voodoo Banshee на русском языке, зайдите на www.3dfx.ru. Нет, это не представительство в России. Этот сайт не относится никак к самой компании, зато имеет прямое отношение к ее продукции. Еще можно сходить на www.3dnews.ru и ixbt.stack.net

А вот что такое драйверы для FPS, я не понял. Если вдруг стали выпускаться отдельные драйверы для FPS, RTS, RPG и игр других жанров, вы мне обязательно об этом напишите. Адрес "Железной почты" смотрите ниже. Я учту это в будущем. Посмеемся все вместе.

Напоминаю, что по всем вопросам в "Железную почту" следует писать на hardnavi@mail.ru

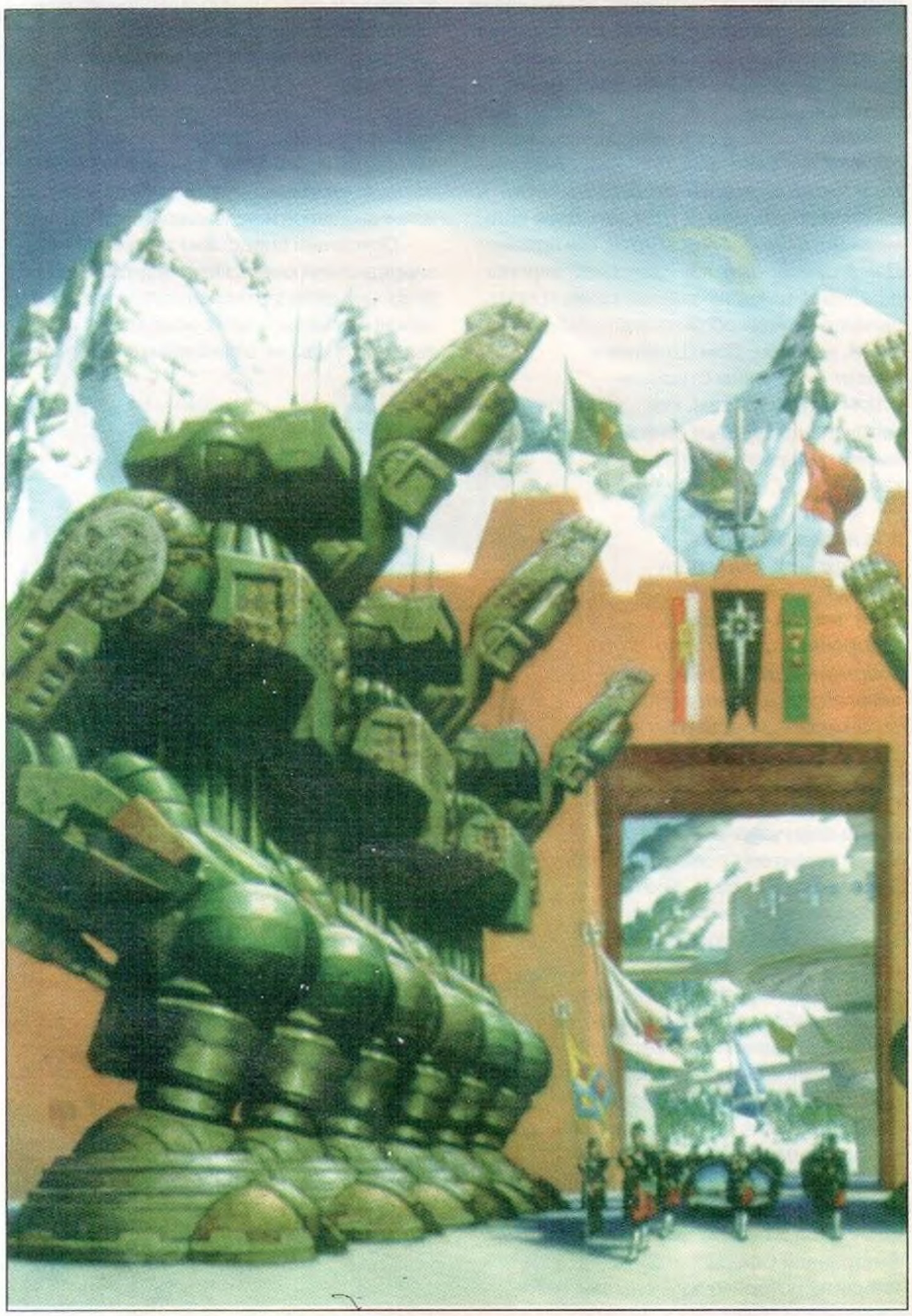
Почту разбирал
Горяйнов Дмитрий aka Woolen

Андрей Алаев

BattleTech

Думается мне, что, когда Джордан Вейсман и Росс Бэбкок впервые придумали Battletech, они не подозревали, сколь славная судьба ожидает их детище. Уже 16 лет игра, которая поначалу вообще называлась Battledroids, является одним из лидеров среди настольных ролевых и военных систем, принося стабильный доход компании FASA. Очень немногие монстры, вроде D&D, Magic: The Gathering или Warhammer, могут померяться с ней в широте распространения и популярности.

Успех BT обоснован тремя ключевыми факторами. Во-первых, это богатейшая игровая вселенная, один из лучших научно-фантастических сеттингов. Именно на Battletech оттачивалось умение FASA создавать оригинальные, ни на что не похожие миры, подобные Shadowrun или Crimson Skies (подробный рассказ об этой настольной системе мы, возможно, в ближайшее время опубликуем).



Во-вторых, это сама игровая система, достоинства которой вряд ли кто может оспорить. Базовые правила просты, но вместе с тем весьма реалистичны, а множество примочек и нововведений, постепенно внедряемых FASA, позволяют отыгрывать сражения очень близко к вымышленной реальности.

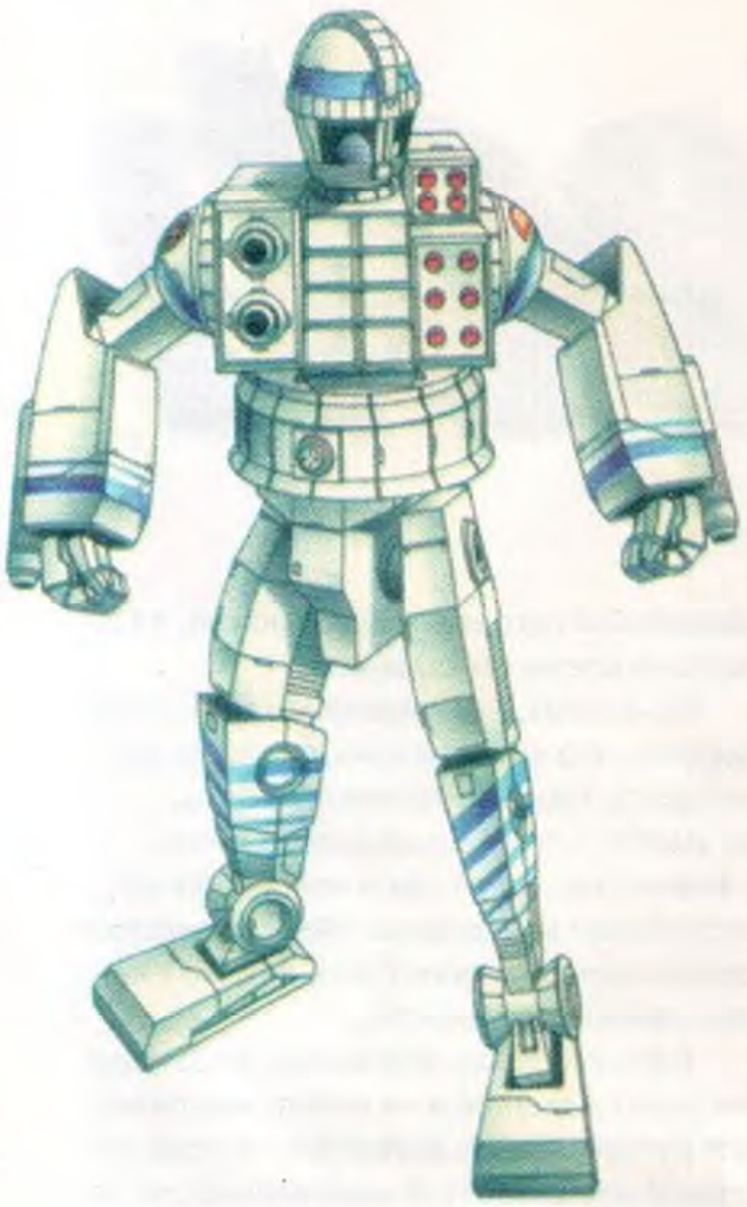
Третий фактор, возможно, на Западе никакого значения и не имеет, но для нас, для русских фанов Battletech, он один из определяющих: это демократичность, доступность и не самое пристальное внимание к кошелькам клиентов. Более подробно о том, как BT прост и экономически выгоден, вы прочтете ниже – вслед за подробными же главами о Вселенной и Системе.

XXXI-й век

Известно: чем дальше отодвинуто действие очередной фантастической вселенной во времени от настоящего момента, тем проще обосновать всякий бред. Экстремальный пример такого рода – Warhammer 40K, вселенная которого гротескна и даже не претендует на какую-либо серьезность: только на “стиль”.

Я допускаю, что поначалу 31-й век был взят Бэбкоком и Вейсманом, что называется, “от фонаря”, но затем они под свое поспешное решение подвели более чем солидную базу. Весь громадный временной промежуток с конца 20-го века заполнен тщательно придуманными (и продуманными!) событиями. Начинается все, как водится, с гражданской войны в СССР (впрочем, в последних продуктах она заменена на кровавый реванш коммунистов). Затем звездная колонизация – сначала вялая, затем, с открытием гипердвигателя (привод Керни-Фушиды), стремительная. Кстати, вопросы перемещения в гиперпространстве в BT очень реалистично проработаны. Кораблям-прыгунам необходимо находиться в “гравитационных колодцах” – точках планетной системы, в которых сумма гравитационных воздействий пренебрежимо мала; энергию для прыжка накапливает солнечный парус и прочие технические детали.

Точно такое же пунктуальное отношение авторы перенесли и на основных героев своей игры –на гигантских боевых роботов, по-английски Battlemech или ‘mech, в русском просторечии - мехов. Впрочем, тут все далеко не так примитивно, как



в иной старой аниме – их гигантизм относителен и высотою они "всего" плюс-минус метров 12 (это их "официальная" высота в настольной игре, в прочих, в том числе компьютерных играх, она варьируется от 8 до 20 метров). Разумеется, в FASA понимали, что на современном уровне развития техники такую машину создать невозможно, и пошли на определенные фантастические допущения. Заметьте, не тотальный бред, а благородный околонаучный полет мысли. Энергия для движения, работы всех систем, в том числе оружейных, берется из компактного термоядерного реактора, а устойчивость и маневренность обеспечивает мощный гироскоп и уникальная система связи человека с машиной – нейрошлем. Благодаря этому чуду техники вестибулярный аппарат пилота работал в первую очередь на машину, позволяя ей действовать как продолжению тела водителя. Уподобление человеку во многом стало возможно благодаря открытию миомеров – искусственных мышц с огромным КПД.

Но обратите внимание – появление этих "королей битвы" не привело к вымиранию прочих родов войск. По-прежнему оставались ценны и обычные танки и БТРы, и сверхбыстрые ховеры – машины на воздушной подушке; и вертолеты. Даже пехота по-прежнему остается в строю в армиях тридцать первого столетия, особенно после изобретения бронекостюмов, на диво эффективных и маневренных. Естественно, продолжает существовать авиация – как обычная, так и аэрокосмическая, воюющая и в атмосфере, и в открытом космосе. Вообще, в космических битвах боевым роботам не место – это занятие для АКИ (аэро-космических истребителей), шаттлов и могучих военных кораблей. Короче, многообразны жаркие схватки в мире Battletech.

Причем - заметьте – это не условные столкновения непонятно кого с непонятно кем, условных "красных" и условных же "синих". Постепенно, не сразу, но возникала огромная вселенная, причем не созданная от фонаря, а вполне реальная, наша. Логично: зачем придумывать космогонию, когда природа все давно придумала за нас? Вот и карты Внутренней Сферы достаточно точно копируют реальные координаты реально существующих звезд, причем в трехмерном пространстве.

Внутренняя Сфера – колыбель человечества с условным центром в Терре. Когда-то она была единой, объединенной в Звездную Лигу, но около 200 лет назад распалась, окунувшись в пучину беспрестанных войн. Вели эти войны осколки Лиги – Великие Дома, грандиозные звездные империи. Поначалу их было только пять, причем каждое из государств придумывалось с оглядкой на существующие сейчас страны. Синдикат Драконов, владения Дома Куриты с их якудза, строгим кодексом чести "бушидо", естественно, заимствовал японскую культуру. Благородные Давионы и их владения – Солнечная Федерация – стилизованы под англичан, даже названия регионов (марки, marches) у них староанглийские. Небольшая Конфедерация Капеллы и их правители, Дом Ляо, представляют Китай во вселенной Battletech. Постоянно раздираемая гражданскими войнами Лига Свободных Миров, где правит Дом Марика, – аналог Восточной Европы и Балкан с их карликовыми, вечно грызущимися между собой государствами. И, наконец, Дом Штайнера правит Лиранским Содружеством и культура там, как нетрудно догадаться по фамилии правителей, немецкая.

Кстати, пусть красивые названия, вроде "федерации" или "содружества", вас не обманывают: все государства Внутренней Сферы - это абсолютные монархии, лишь изредка и чуть-чуть ограниченные парламентом. Да и Звездная Лига тоже управлялась единолично Первым Лордом (распад ее был вызван узурпацией трона регентом Стефаном Амарисом). Вообще, феодальные отношения в этой вселенной FASA процветают, и на каждой планетке сидит свой граф или герцог. Впрочем, такого разброда, как в средневековье, а равно и соответствующих стычек между вассалами одного сюзерена не наблюдается. Зато еще одной приметой межзвездного феодализма стало широко распространившееся наемничество.

Самой же спорной концепцией вселенной BT стала "варваризация" Внутренней Сферы за годы войн. Пренебрегая историческим опытом, говорившим, что именно во время войны наиболее активно идет научно-технический прогресс, FASA взяла за основу совершенно обратный постулат. В общем и целом, описания страшных и ужасных гражданских войн все же не отвечают результату – повсеместной утере продвинутой технологии, однако, в конце концов, это их собственная вселенная и с ней они могут делать, что угодно. Вот в итоге мы и имеем мир, где применение ядерного оружия и вовлечение гражданских лиц в военные действия запрещено особыми Аресскими Конвенциями; где космические корабли-прыгуны никто не атакует, так как их осталось крайне мало, а средств для восстановления нет; где полностью исчезли могучие дредноуты (warships), которые некогда были основным средством ведения войны в космосе.

Если бы Battletech пошел по пути стандартному, то мир боевых роботов был бы и сейчас, через 16 лет, точно таким же, как при создании. Но FASA применили к своей вселенной совершенно уникальную концепцию постоянно развивающегося мира. Как наша планета не так уж и похожа (в культурном, технологическом и политическом плане) на саму себя лет 35 назад, так и Внутренняя Сфера превратилась за это время в нечто, совершенно отличное от первоначального замысла и до сих пор изменяющееся и развивающееся.

Основным средством движения мира вперед стали книги. Поначалу они были довольно стандартной игролитературой, ничем от любых других романов по игровым системам не отличавшихся. Первая

трилогия описывала похождения чудовищно благородной и везучей группы наемников, и это подразделение - Серый Легион Смерти - стало первым из многих, придуманных не разработчиками игры, а писателями.

Однако уже вторая трилогия поставила Вселенную Battletech, к которой уже привыкли игроки и поклонники, на уши. Автор Майкл Стакпол придумал и описал грандиозную Четвертую Войну за Наследие, резко изменившую казавшийся незыблемым баланс сил между пятью Великими Домами. Два крупнейших государства слились в одно, масса планет поменяли хозяев, на карте появились новые страны... Это были не просто изменения, но изменения радикальные. С тех пор и закрепилась традиция в большинстве новых книг постепенно развивать историю всего мира. И если приличная часть авторов по-прежнему живописала достаточно мелкие (в масштабах Вселенной) события, отдельные наемные подразделения, то Стакполу был выдан мандат на любые, сколь угодно значительные изменения игрового мира.

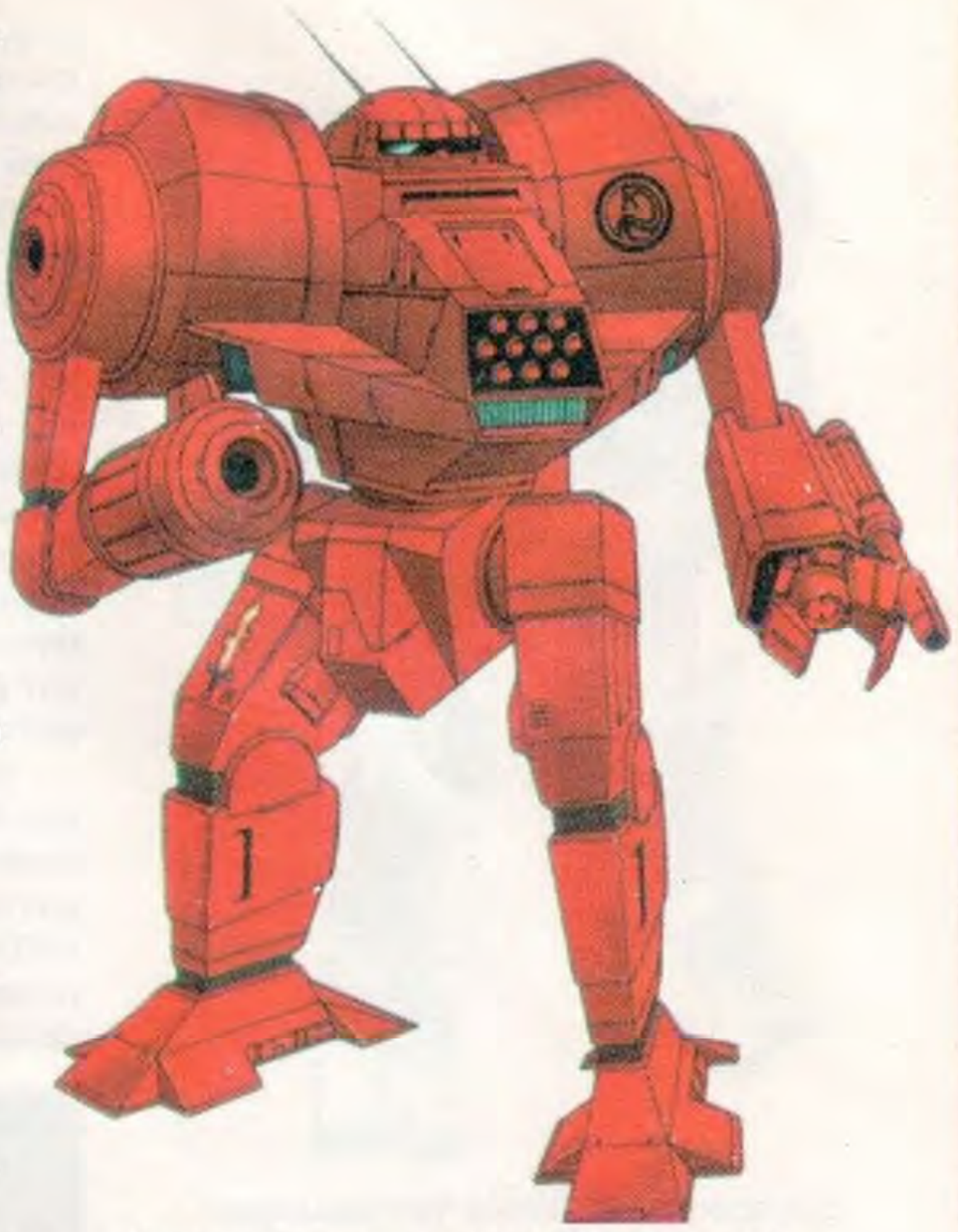
И изменения не замедлили последовать. В 1989 году вышла его очередная трилогия, которая представила игрокам Кланы. Шоковый эффект от такого нововведения довольно трудно описать, но, в принципе, он сравним с неожиданным появлением в игре по Древней Руси татаро-монгол, причем никакого намека на этих самых монгол дотоле не было.

Оказывается, после распада Звездной Лиги и жестокой гражданской войны главнокомандующий Силами Обороны Звездной Лиги Александр Керенский увел за собой почти все выжившие части армии куда-то далеко за пределы известного в те времена космоса. Увел, чтобы не дать мощным вооруженным силам: тысячам мехов, военных кораблей и прочей техники - стать смертельно опасной игрушкой в руках жадных до власти Лордов Сферы (постулат довольно шаткий, ну да ладно). Причем выполнена эта операция "Исход" была столь тайно, что никто даже и не заметил пропавшей армии, более того - за 200 с лишним лет про нее забыли. Ну, не то, чтобы забыли, но ничего про нее не знали – точно. Керенский и его армия превратились в подобие короля Артура, который однажды обещал вернуться, а выражение "после возвращения генерала Керенского" стало синонимом рака, свистящего на горе.

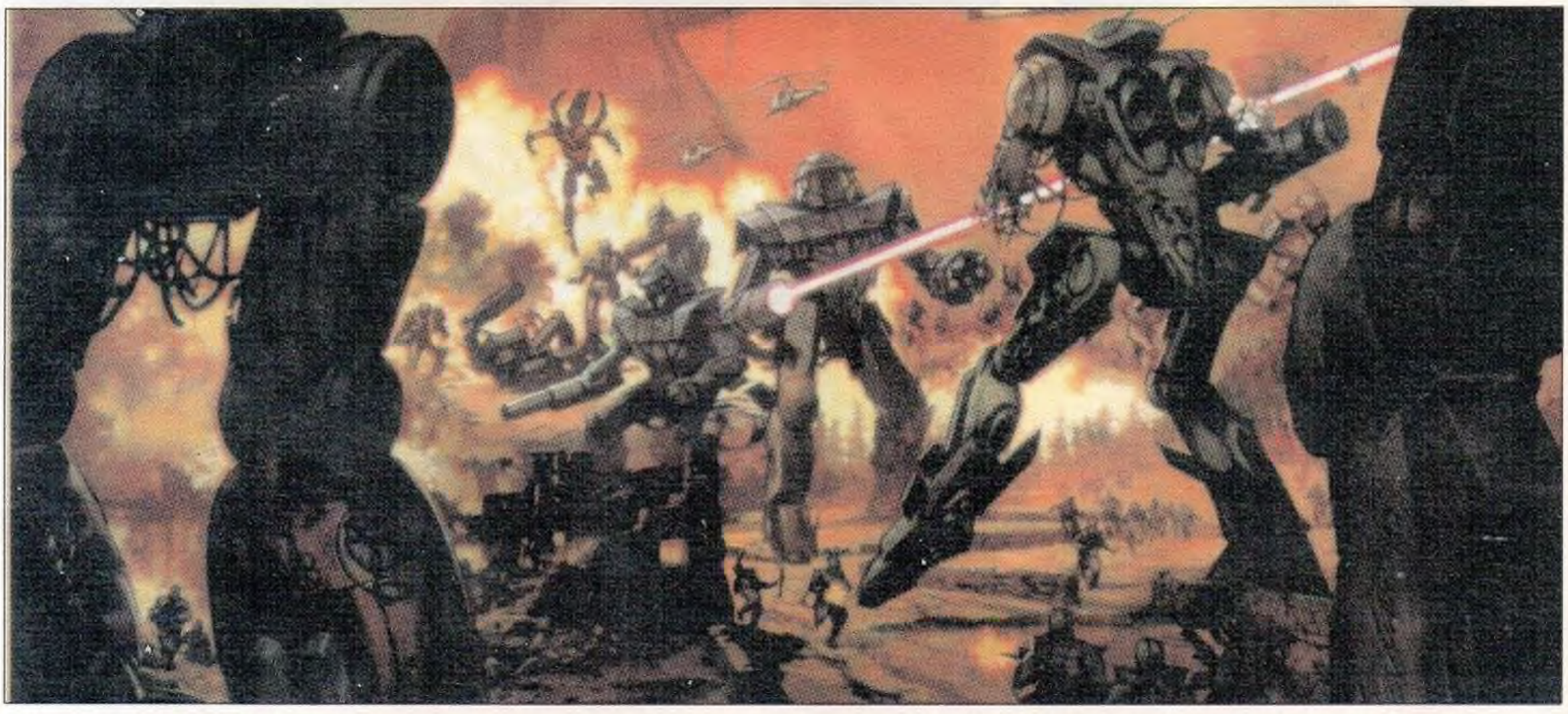
Добровольные изгнанники через некоторое время достигли относительно обитаемых планет и успешно на них обосновались. Не все у них шло гладко, пару раз они очень круто друг дружку помутузили, чуть ли не до смерти, но из этих трудностей выковались Кланы, созданные сыном Александра, Николаем Керенским.

Клановое общество – слепок с СССР, каким его (то бишь наш Союз) представляли на западе. Тоталитаризм, процветающий во всем, включая браки по указанию высшего руководства; кастовая система, с высшей кастой воинов и всеми прочими, работающими на нее; тотальная милитаризация общества. Однако вояки из кланеров были еще те: их кодекс чести (а о чести у них были весьма своеобразные понятия) фактически отбрасывал военное искусство на уровень рыцарей и темного средневековья. То есть любая военная хитрость считалась бесчестной и не применялась, за бой по принципу "все на одного" можно было вылететь из касты воинов, а вместо умения концентрировать силы и реализовывать принцип "Бог на стороне больших батальонов" стремились задействовать минимально допустимые войска. Победивший в невыгодных условиях получал наибольший почет, а ради этого кланер готов пойти на все, ибо лишь почет дает шанс оставить свои гены в хранилище клана и жить в следующих поколениях воинов.

Однако, несмотря на столь бредовый рисунок общества, кланам удалось добиться значительных успехов в военной и не только технологии. Они изобрели кучу значительно более продвинутого, чем в Звездной Лиге, вооружения – более "кусачего", дальнобойного и легкого (примите во внимание, что в Сфере к тому моменту и оружие Лиги было глубоко забыто, и войска сфероидов пользовались куда менее совершенным вооружением). Более того – кланы изобрели так называемых "омнимехов" (омнисов) – специальные шасси роботов, сменить вооружение и оборудование которых можно было в полевых условиях за час-другой. Это давало им еще одно преимущество перед Сферой, поскольку традиционные мехи практически никогда не меняли набор оружия и сильно проигрывали в гибкости.



Для полноты картины добавим, что кланы выращивают своих пилотов в пробирках, реализуя грандиозную евгеничес-



кую программу. Только "пробирочники" могут достичь сколько-нибудь значимого положения в иерархии клана, только их гены, в свою очередь, могут быть внесены в генофонд клана для почкования новых партий вояк. Заметьте, что воины, рожденные традиционным способом, в армиях кланов редки и пользуются презрением окружающих.

В общем, такая вот орда "пробирочников", неимоверно крутых, на неимоверно крутых мехах с неимоверно (хорошее слово, мне нравится) крутым оружием в один прекрасный день решила, что сидеть на своих мирах им больше нет мочи. Им хотелось немедленно наступать во Внутреннюю Сферу, проводить зачистки местности и, так сказать, восстанавливать там конституц... тьфу, Звездную Лигу. Разумеется, в их понимании это значило "перебить всех сопротивляющихся и установить привычный нам клановый образ жизни". В общем, экспорт мировой революции.

Правда, в среде кланов начался раскол – часть поддерживала Крестовый Поход, часть придерживалась более спокойной точки зрения на вопрос. Постоянные трения, вызванные различным толкованием заветов местного Ильича (то бишь Керенского), в итоге закончились победой фракции Крестоносцев, а противостоявшие им Стражи вынуждены были смириться с решением Политбю... простите, Курултая, совета глав кланов.

Четвертая война за наследие, последний действительно крупный военный конфликт во Внутренней Сфере, в очередной раз перекроивший ее карту, закончилась в 3029 году (война 3039 года между Федеративным Содружеством и Домом Курита велась в куда меньших масштабах).

На дворе стоял 3050-й, и орды несокрушимых врагов обрушились на Сферу. Однако все было против них. Сначала самоубийственный таран пилота космоистребителя убил ИльХана, самого главного Хана, и из-за выборов нового вторжение застопорилось на год, год, который Сфера использовала для лихорадочно быстрого освоения новых технологий. А потом КомСтар, полумистическая организация, которая вроде как занималась связью, а на самом деле копила силы, сохраняла технологии и стремилась сама воссоздать Звездную Лигу (естественно, на свой манер), предложили кланам сделку. Одна битва на одной планете между войсками КомСтара и лучшими силами кланов решала все. Если побеждал КомСтар, кланы соглашались на 15-летнее перемирие, если кланы – КомСтар уступал им Терру, основную цель их завоеваний.

Для битвы была выбрана планета Tukkayid, в русском переводе более известная как Токкайдо. В жесточайшей схват-

ке комстаровцы ухитрились одержать победу; впрочем, кланеры, ударившие, по своему обыкновению, наименьшим возможным числом и вообще недооценивавшие противника, сильно облегчили задачу сфероидам.

3052 стал годом заключения пятнадцатилетнего перемирия, на время которого кланы не могли наступать далее особо оговоренной линии. Но даже такое состояние не продолжалось вечно – каждая новая книга открывала очередную страницу истории выдуманной Вселенной, изменяя политический и военный расклад. Стакпол с благословения FASA, которая решения об очередных пертрубациях в их собственном миропорядке принимает сама, легко и непринужденно расколол им же созданное Федеральное Содружество и стравил в жестокой схватке два сильнейших клана – Волка и Кречета. А одна из последних серий "Закат кланов" показала объединенную Внутреннюю Сферу, воссоздавшую Звездную Лигу для совместной (причем успешной) борьбы с кланами. Впрочем, когда клановская угроза отошла на второй план, отдельные деструктивные силы внутри Сферы снова начали раскачивать лодку, но что поделаешь – миру Battletech нужны войны, ибо ради войн он был придуман и ради них существует.

На настоящий момент вселенная BT является одной из самых известных и раскрученных, причем не только среди любителей настольных или, скажем, карточных развлечений, но и на PC. Практически каждая игра по Battletech так или иначе становится хитом – уж очень все это красиво и интересно. Впрочем, PC-реализации, а также собирание карточек с красивыми картинками да останутся за пределами этой статьи. Нас интересуют прежде всего настольные системы (их, этих систем, уже давно не одна, а несколько и охватывают они различные аспекты сражений в BT). Однако журнал у нас, как бы мне того не хотелось, не резиновый, так что базовую информацию на темы "как играть в настольный Battletech" и "почему это так здорово", вы получите в следующем номере.

BattleTech Moscow Open

С радостью сообщаю всему прогрессивному человечеству, что классический настольный BattleTech можно смело считать самой распространенной игровой системой в России. Можно много кричать о дикой популярности Warhammer, Moredheim или любой другой не карточной игры, но только BT может похвастаться открытым чемпионатом, проведенным компанией "Саргона". Ведь хочешь - не хочешь, а "Саргона" – признанный лидер в распространении настольных игр на одной шестой части суши.

Турнир прошел, что вполне логично, в Москве, где концентрация фанатов настольного BT наиболее велика, в клубе "Портал", который до недавнего времени был центральным местом сборов BT'шников. К сожалению, жители из прочих городов и весей (а играют в BT и в Питере, и в Карелии, и на Урале, и на Дальнем Востоке) подъехать не смогли или не захотели, за исключением группы игроков из Череповца.

Вообще, время проведения турнира (23-24 декабря) не дало возможности поучаствовать многим сильным игрокам, которые были заняты зимней сессией или традиционным "концом года" на работе, а часть признанных авторитетов была делегирована в судейскую группу. Но, тем не менее, состав получился достаточно представительный (уж поверьте мне, я достаточно хорошо знаю, кто из Российской Лиги BT чего стоит).

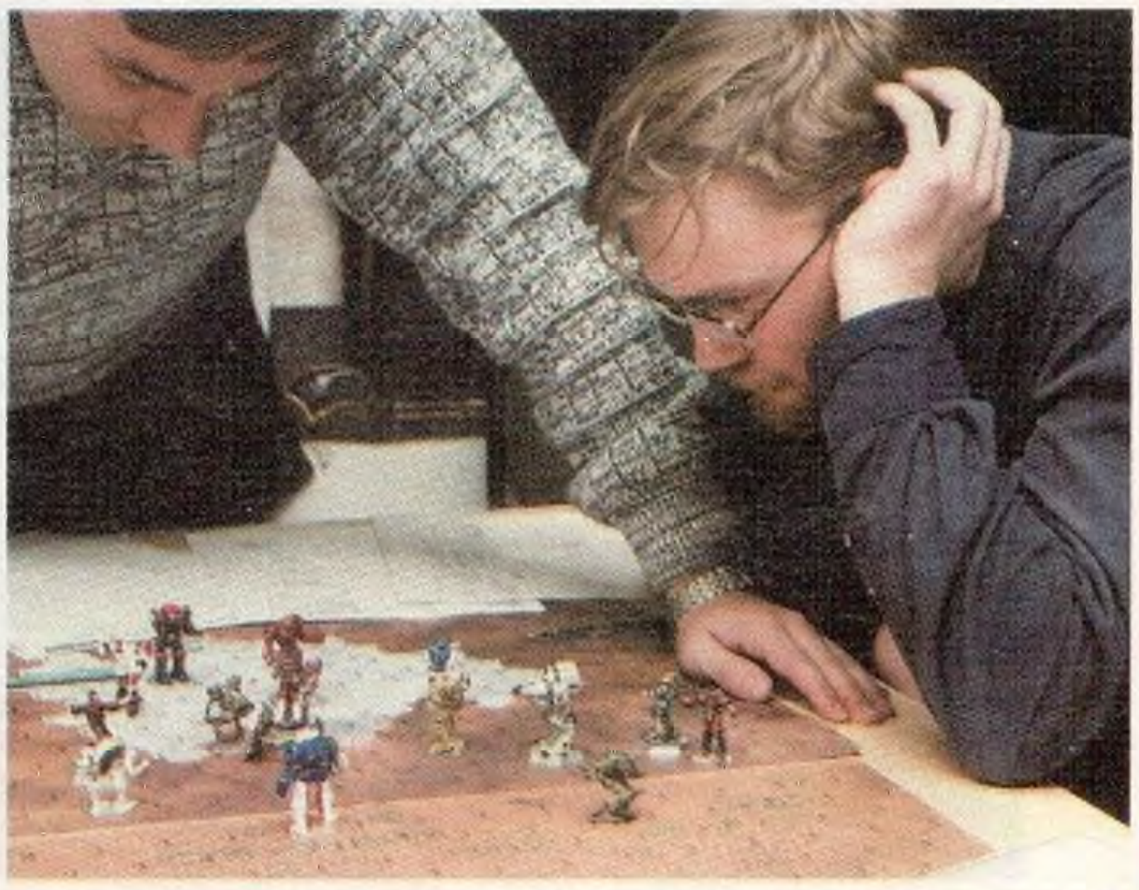
Турнир проводился по смешанной формуле, неком гибриде традиционных правил BT Open и новых, ориджиновских правил. Всего было четыре тура (вылетал проигравший два боя), по технологии клановской, продвинутой сфероидной, базовой сфероидной и смешанной соответственно; набор сил производился не по грубому критерию тоннажа, а по более четкой системе Battle Value. К сожалению, организация слегка хромала, и если поначалу в расчет брались только чистые победы, то ближе к концу, на второй день турнира, начали считать очки за повреждения. Да и постоянная случайная жеребьевка - не лучший метод назначения оппонентов. Но это уже мелочи, и я даже был бы удивлен, если бы первый блин не был хоть отчасти комом.

После двух дней интереснейших поединков был выявлен совершенно однозначный победитель, им стал Даниэль "Smanick" Андрюхов из Череповца. Вот уж поистине знаковое событие! Московские воины в большинстве своем считали себя достаточно крутыми, чтобы победить с лету, а череповецкий кластер упорно тренировался, и члены его показали себя очень сильными противниками. Второе и третье места заняли Анатолий Ремеле и Сергей Батухин соответственно. Все получили в качестве призов миниатюры мехов.

Также непременно нужно упомянуть прошедший в рамках турнира конкурс на лучшую раскраску миниатюры робота, который безоговорочно выиграл Денис Орехов, давно известный среди членов Лиги как художник высокого класса.

Что до меня, то личное участие в турнире не принесло мне желанных лавров. Первый бой на клановской технике я с удовольствием проиграл (так тоже бывает, когда идет равная и интересная игра). Во втором же я столь убого управлял своей техникой, что совершенно справедливо был разгромлен всухую и наголову. Что ж, главное не победа, а участие.

В общем и целом, турнир однозначно удался и вся Лига готова к продолжению и повторению банкета- в "Портале" или в новом клубе "Страна Мечты", ориентированном главным образом именно на BattleTech и иные военные игры.



Константин Подстрешный

Что скрывал дьявол

Вы наверняка помните, что в первом Diablo был скрытый персонаж. И вот уже полгода в Сети ходят слухи о скрытых персонажах в Diablo II. Они действительно есть, но, к сожалению, поиграть за них не удастся, игра банальным образом виснет. Откройте в любом шестнадцатеричном редакторе сэйв со своим персонажем (они хранятся в директории save). По адресу 022 игра определяет класс персонажа, то есть: 00 – амазонка, 01 – некромант, 02 – колдунья, 03 – варвар, 04 – паладин. А вот дальше начинается самое интересное, меняя класс персонажа, вы сможете увидеть скрытые модели. Некоторые из них, разработчики создали, для того, что бы появляться в чатах BattlNet`a, назначение остальных непонятно, вероятнее всего, они остались с диких тестовых времен.

05 Dark Wanderer (коричневый балахон)
06 Dark Wanderer (серый балахон)
07 Dark Wanderer (серый балахон)
08 Воин из Diablo I
09 Волшебник из Diablo I
0A Амазонка из Diablo I
0B Морпех из StarCraft
0C Медсестра из StarCraft: BroodWars
0D Орк из WarCraft
0E Представитель Blizzard
0F Представитель Blizzard
10 Паренек в майке с логотипом Diablo II (в сети его назвали Diablo II fan)
11 Маг
12 Крестьянка
13 Глашатай

Еще один небольшой секрет - во время игры откройте чат и наберите "SoundChaosDebug" – услышите весьма нервирующую какофонию звуков. Отключается шум все тем же SoundChaosDebug`ом.

Андрей Ламтюгов

Хорошая игра – это целая вселенная

B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eigth – это не просто хорошая, а очень хорошая игра. А потому вселенная там получилась соответствующая. С удовольствием поясняю на примере.

Музыка там записана на диске в обычном CD-формате. Попробуйте проиграть это дело в режиме CD-player. Когда пойдет запись №8, то вы услышите звуки морзянки. Если точки и тире перевести в английские буквы, то мы получим странную строчку "LYMEREGIS".

На самом деле в ней нет ровным счетом ничего странного. Lyme Regis – это такой городишко на южном побережье Англии. Поищите – и найдете.

А вот теперь самое время взбодриться на нашу любимую

"Летающую крепость" и предпринять небольшой вояж к этому местечку. То, что нас интересует, находится на пляже, чуть восточнее самого Lyme Regis. Короче, там стоит летающая тарелка, а рядом с ней сидят в шезлонгах два пришельца – типа, загорают.

Узнав об этом, я помчался туда сразу же. И точно, сидят. Зелененькие такие. Скриншоты прилагаются.

Правда, я не пытался по ним стрелять. И бомбить их не пробовал. Если кому интересно, можете сообщить, что из этого получится.

Такие дела.

Интеллектуальные Настольные Игры

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Берегись, "Beatdown" уже здесь...
Неведомая ранее сила удара...
Мощные монстры не знают себе равных...
Здесь есть все, что нужно для игры вдвоем:
две колоды полные тяжеловесов
и две призовые карточки
с настоящими гигантами.
А также, сверхтвердые коробки
для колод и вращающийся
счетчик жизни...

BEATDOWN

MAGIC The Gathering Саргона

Адреса клубов:

Москва	Клуб "Саргона"	ул. Нелидовская, д. 20/1,	тел.: (095) 493-98-48
	Клуб "Портал"	4-й Ростовский пер., д. 2/1,	тел.: (095) 248-49-03
	Клуб "Лотус"	1-й Ольховский тупик, д. 6/3,	тел.: (095) 267-87-61
Санкт-Петербург	Клуб "Саргона"	Новочеркасский пр-т, д. 47/1,	тел.: (812) 445-10-54
Киев	Клуб "Саргона"	ул. Богатырская, д. 2Б,	тел.: (044) 461-31-61

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в центральный офис компании "Саргона":
Москва, ул. Нижегородская, д. 32/15, тел.: (095) 755-78-76
e-mail: mail@sargona.ru http://www.sargona.ru

American McGee's Alice

Включите "Console Mode" в меню опций игры. Во время игры нажмите консоль и введите любой из приведенных ниже кодов.
God - режим бога
Wuss - получить все оружие
Noclip - включает режим прохождения сквозь стены
Health # - дает здоровье равным # (100=полное)
Notarget - невидимость
Give all - получить все оружие и боеприпасы
Give [itemname] - дает предмет [название предмета]
Map [mapname] - перейти на другой уровень [название уровня]
Названия уровней:
centipede1
centipede2
fa3ade
fortress1
fortress2
funhouse
garden1
garden2
garden3
garden4
grounds1
grounds2
gvillage
hedge1
hedge2
hedge3
jlair1
jlair2
keep
pandemonium
potears1
potears2
potears3
qlair
rchess
skool1
skool2
tower1
tower2
tower3
utemple
wchess1
wchess2
wforest
названия предметов:
w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik (замечание: эта команда должна использоваться каждый раз для получения всех трех Demon Dice)
w_ragebox.tik

Business Tycoon

Нажмите TAB, введите код, затем нажмите ENTER.
Zeropercentinterest - добавляет $10 миллионов
Canyouspareadime - добавляет $100 миллионов
Nomoneydown - добавляет $100 миллионов
Iseelondoniseefrance - исследовать все регионы
Feelthatmojorising - добавляет 10 единиц каждого ресурса
Idkfa - добавляет 99 единиц каждого ресурса
Hitmeagain - добавляет 1 карту действия
Upmysleeve - дает полный набор карт
Impressme - çàâåðøåíèå òåêóùåãî èñ-ñëåäîâàíèÿ

Catechumen

Начать игру.
Как только вы будете в игре, нажмите клавишу ESC и вы выйдете в основное меню.
Очень медленно введите следующий код: franchiseme.
Когда код будет набран, вы услышите "Hallelujah".
Кликните на итоговую игру.
В этот момент вы можете использовать следующие символы как ключи " R " = жизнь, " Y " = щиты, " I " = оружие "u"= суперпрыжок.
Пропуск уровня:
начать игру.
Как только вы будете в игре, нажмите клавишу ESC и выйдите в основное меню.
Очень медленно введите следующий код: iaminahurry.
Когда код будет набран, вы услышите "Hallelujah".
Кликните на итоговую игру.
В этот момент вы можете оказаться в начале следующего уровня
Но если вы не получили всего оружия на предыдущих уровнях, то автоматически Вы его не получите, так что будьте осторожны с использованием этого кода!

Crime Cities

В любой момент игры нажмите "консоль" (~) и введите нижеприведенные коды:
_GIVEMEALLWEAPONS - получить все оружие
_GIVEMEALLAMMO - возобновить боеприпас
_GIVEMEMAXENERGY - возобновить щиты
_GIVEMETHEMONEY - больше денег
_DEV_MODE_ON - режим отладки

Freedom: First Resistance

Выбор уровня
Примечание: Эта процедура редактирует файл игры; создайте резервную копию файла перед началом редактирования. Используйте текстовый редактор, чтобы отредактировать файл "freedom.cfg" в каталоге игры. Добавьте строчку "showmissions true" как последнюю строчку файла. Выберите опцию "Load Game" для получения доступа к любому уровню в игре.
Коды:
Примечание: Эта процедура включает редактирование файла игры; создайте резервную копию файла перед действием. Используйте текстовый редактор, чтобы отредактировать файл "action.cfg" в каталоге игры. Добавьте строку "bind tilde console" в начале файла. Затем во время игры нажмите ~ и вводите один из следующих кодов на консольном экране для активирования соответствующей функции кода.
Toggleai - включить/выключить AI врагов
Toggledoors - открыть все двери
Toggledamage - нанести ущерб всем персонажам
badguysarelousyshots.01 - враги становятся менее точными
toggledetection - враги не могут вас обнаружить
gimme [item] - дает предметы [название предмета]
предметы (использовать с командой "GIMME"):
allergen grenades
catteni blaster
catteni blaster ammo
catteni pistol
catteni pistol ammo
rifle
rifle ammo
toolkit

Giants:

Pleasehealme - полное здоровье
Mapshowitall - открытие карты
Allmissionsaregoodtogo - дает доступ на все уровни
Basegoveryfast - быстрое строительство базы
Basepopulate - максимальное количество юнитов на базе
Basefillerup - дает базе энергию
Ineedspells - бесконечная мана
Itsmyparty - мгновенное размещение партии

Hogs of War

Выбор уровня:
введите "MARDY PIGS" в качестве имени вашей команды.
Бонусная FMV последовательность:
введите "WATTA PORK" в качестве имени вашей команды.
Просмотр FMV последовательностей:
введите "PRYING PIGS" в качестве имени вашей команды.
Повышения свиньям и выбор уровней:
введите "NAUGHTY PIGS" в качестве имени вашей команды.

Motocross Mania

Переименуйтесь в профильном меню для получения следующих результатов:
Mad Dog -все трюки
Beef Cake -все треки
Uncle Bill -много денег
Создайте новый профиль.
Введите имя Vera Champ как свое имя в профиле, вы должны использовать это имя в течение чемпионата...
Этот чит позволит вам квалифицироваться для следующего этапа Первенства, независимо от вашей позиции в конце каждого этапа. Это позволит вам деблокировать дорожки каждого этапа и также наблюдать финальную видеозаставку “Завершение первенства”. Вы не получите деньги для этих гонок.

Outbreakers

Коды уровней:
TERROR
PROJECT
COLORS
BATTLE
SHIELD
PORT
SPEAKERS
TIMBER
MATRIX
PRISON
REACTOR
SEWERS
AIRCRAFT
PEAK
PYRAMID
ENERGY
GAMBLER
WORMS
FORTRESS
MACHINE
ASTEROID
BLACKHOLE
CONVEX
FLOW
SMART
DEVICE
BURN
REFLECT
CONTROL
FUTURE
FATE
DESTINY
DESERT
FLAME
PISTOL
YARD
MENTAL
HILL
HALLWAY
MIST
CLOUDS
LAWN
FREEZE
MAGNETIC
CORE
NEBULA
STARS
PLANETS
GEMS
FIRST

Screamer 4x4

Зайдите в главное меню (это то место, где вы выбираете free drive, trophy и т.д.), нажмите [shift]. Он откроет строку для ввода кодов, список кодов внизу:
ALLTIRES - дает все шины
ALLENGINES - дает все двигатели
ALLCARS - делает доступными все машины

The Moon Project

Введите эти коды во время игры:
Cheater 1 – включить режим читов
MyBrainIsFaster 1 – быстрое обновление
Limit_Up # - увеличить максимальное количество юнитов до #
MoneyForNothing # - увеличить финансы до #

Typing of the Dead

Скрытые опции:
пароль для скрытой опции против компьютера в игре: DOAKSIM
Другие пароли:
введите нижеприведенные коды в секцию “ввод пароля”:
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH
Данные коды дают следующее:
1) свободная игра (бесконечные продолжения)
2) дает доступ ко всем боссам в режиме Boss Mode
3) дает доступ ко всем уровням в режиме Drill Mode
4) дает доступ ко всем компьютерным персонажам (Citizens, Harry и так далее...) в режиме VS CPU mode

Андрей “Dr.Aiboleath” Кузнецов

Дарьями не рождаются

солюшен к игре “Полный улёт”/Magic Tum

Предупреждение!

Уважаемые читатели! Доктор Айболит, совместно с Министерством Здравоохранения Геймеров РФ предупреждаем: данный солюшен представляет собой НАИКРАТЧАЙШИЙ путь прохождения замечательного квеста “Полный Улет”. Применяя его, вы окончательно теряете возможность лишний раз пошевелить мозгами, что может неблагоприятно отразиться на всей вашей дальнейшей жизни. Кроме того, следуя за кавалерийским шагом солюшена, вы пропускаете примерно двадцать пять миллиардов приколов, шуток и забавных неожиданностей, которыми наполнили игру ее авторы.

Если столь строгое предупреждение вас не остановило...

После непродолжительной беседы с бродячими философами Платотелем и Аристо Дарья решает последовать их совету и воспользоваться услугами полиции. А где же наша доблестная полиция? А вот она – прямо под носом, стучится в дверь к известному пекарю Булкану.

Подслушав разговор полицейского Жерлока с Булканом, Дарья стучит к пекарю и спрашивает, где можно найти Жерлока? “Около касс,” – отвечает Булкан.

Однако у касс никого полицейского не обнаруживается! Дарье приходится за 1 сахарную крошку воспользоваться услугами справочной, где ей объясняют, что, дескать, искомый господин стоит у вас за спиной. Вот ведь как бывает!

В разговоре с Жерлоком выясняется, что полиция с удовольствием пойдет навстречу Дарье и попробует найти похищенного Васю, но только после того, как остановится война серых и рыжих муравьев на обеденном столе.

Прилетев на кухню, Дарья узнает от серого муравья-ча-

сового, что вся война разгорелась из-за сахарницы, за обладание которой и борются муравьи. Впрочем, они не уверены, что в сахарнице сахар... Это предстоит выяснить Дарье.

Для этого в ванной комнате она находит на полочке с косметикой осу Оксану, мелкую торговку разным закордонным ширпотребом. Выяснив ассортимент предлагаемого товара, стоит позаботиться о финансовой возможности его приобретения: возвращаемся в спальню и у лампы находим одинокого пассажира. Переговорив с ним, Дарья предлагает ему свои услуги транспортировки за 1 сахарную крошку. Маршруты могут быть такие: "Дустодром" – лестница между этажами дома, 7-я ступенька сверху; "Насектанция" – в углу холла, между торшером и стенкой дивана; "Вкустыня" – на кухне, между длинной стойкой и занавеской; "Жукобия" – в зале около железнодорожной стрелки.

Заработав необходимую сумму, Дарья возвращается к Оксане для покупки жидкого мыла. Цены оса, конечно, заламывает абсолютно бессмысленные, и поэтому с этим надо бороться. Вполне реально сторговаться за две сахарные крошки.

На кухне Дарья обмазывает края сахарницы мылом и ныряет внутрь. Как и предполагалось, в сахарнице нет сахара,

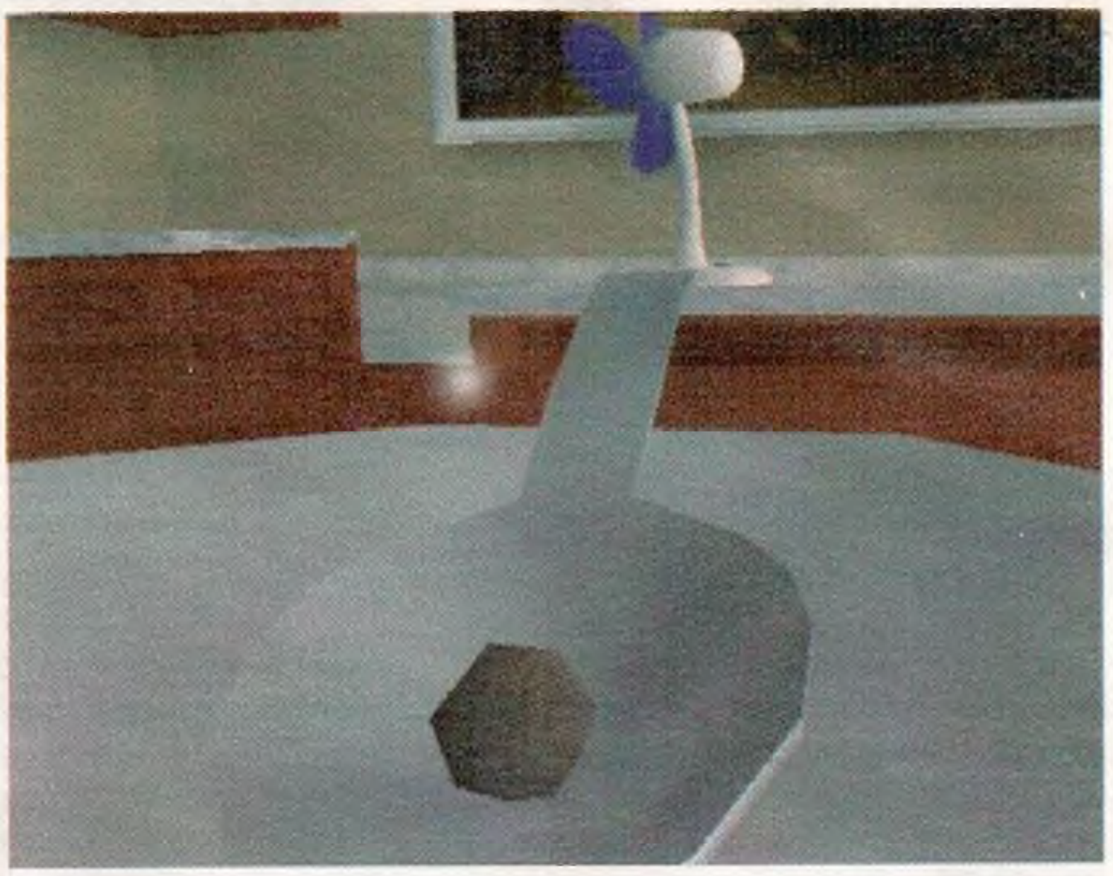
но находится там ваниль. Взяв себе немного этого чудного вещества, Дарья рассказывает об открытии муравью-часовому. Война остановлена! Летим на станцию и рассказываем все Жерлоку.

Жерлок этому не особенно рад. Нет, конечно, он готов помочь Дарье, если она подбросит ему какую-нибудь улику или зацепку.

Этой зацепкой становится листовка ООН, которую Дарья находит у каминной решетки в холле. Прочитав листовку, Жерлок ничуть не меняет отношения к делу: ему нужен точный адрес типографии, производящей подобные воззвания...

Покружив по дому, Дарья находит в ванной комнате, около смесителя душа и крана, весло. С этим веслом она летит к аквариуму в холле, на бортике которого встречает спортивного муравья. Переговорив с ним, Дарья соглашается принять участие в гонках на байдарках. Выиграть эти гонки у муравья достаточно просто: главное – держать нос байдарки точно по центру в момент ПРАВОГО гребка. Победа приносит Дарье не только славу, почет и уважение, но и Золотое Весло!

Став знаменитой, Дарья вполне может лететь на кухню, где в это время разворачивается битва за место мэра столовой. Выслушав в толпе избирателей пламенную речь господина Болтухана и узрев его скорбное падение, Дарья решает предложить свою кандидатуру. Чтобы привлечь к себе симпатии наиболее широкого круга, ее речь звучит так: "Эй, чуваки! Короче, щас скажу про жратву... Жить будет клево, жить будет прикольнее! Будете нюхать, чо хотите, и лазать, где попало, и не отравитесь! Кто за жратву – поднимите руки!". На шум поднятых рук, почуяв неладное, приходит господин Жуков. Скупо похвалив политические искания молодежи, этот искусный оратор баррикадирует трибуну своим телом и начинает многочасовой митинг в поддержку себя. Никакие увещевания не могут его отвлечь. Почти никакие...



Дарья вынуждена сделать обходной маневр. Подлетев к ложке и тарелочке шоколадных орешков (там ранее стоял часовой, дезертировавший на митинг), Дарья наводит черенок на кнопку вентилятора и заряжает в саму ложку орешек. Теперь, взяв в спальне пассажира, Дарья скидывает несчастного на черенок. Ложка стреляет, вентилятор начинает крутиться, с господина Жужкова падает его кепка.

Но вот незадача: бесценный головной убор попадает в руки политического противника, Болтухана, не склонного безвозмездно отдавать его в руки неизвестным Дарьям. Болтухан предлагает честный обмен: он получает ванильный коржик, а Дарья – кепку.

Ванильный коржик, к удовольствию Дарьи, моментально выпекает ей Булкан, получив Золотое Весло в качестве лопатки и ваниль – в качестве... ванили!

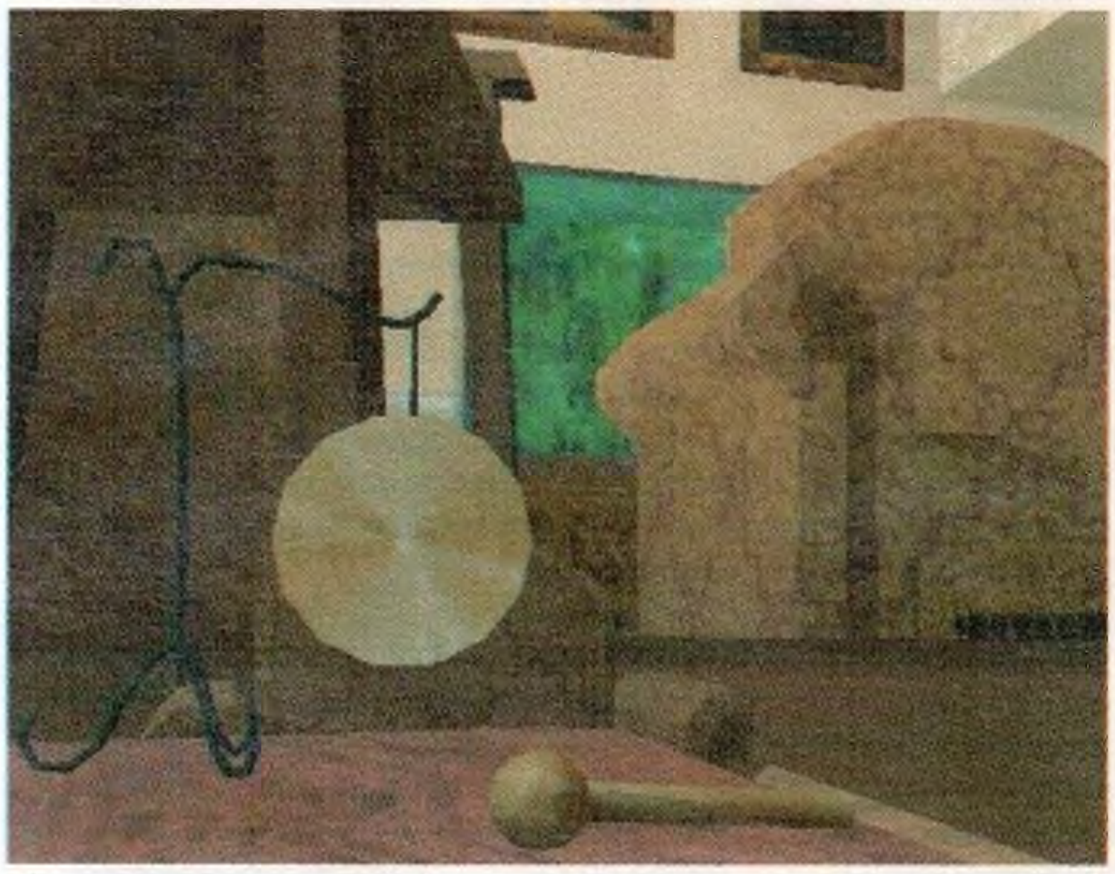
Обменяв ванильный коржик на кепку, Дарья возвращает ее владельцу. Жужков настолько рад, что дает Дарье свою визитку. Изучив ее, Дарья выясняет адрес типографии: "Малая Газония".

Остается только выяснить, где это. Заработав 3 сахарные крошки извозом, Дарья идет к стрекозам из "Стрекофлота" и просит их отвезти ее до "Малой Газонии".

Узнав точный адрес и месторасположение типографии, Дарья рассказывает о расследовании Жерлоку, по пути захватив молоточек со столика в холле.

"Собрав" необходимые данные, Жерлок сопровождает Дарью до двери типографии, чтобы самолично участвовать в захвате банды.

Однако, пока хозяин конторы отвлекает инспектора туманными фразами, главный подозреваемый, рыжий муравей Мурлес, успевает скрыться в лабиринтах. Жерлок отря-



жает Дарью в погоню. Найти Мурлеса достаточно просто: отыщите в лабиринте надпись "подозрительная стена" и примените молоточек. Вашему взору предстанет идиллическая картина: рыжий муравей, гордый, но благоразумный.

Допросив подозреваемых, инспектор Жерлок выясняет, что нити заговора Организации Очеловечивания Насекомых (ООН) ведут к таракану Подувану, подрабатывающему экскурсоводом в системе вентиляции дома. Дарья летит к нему.

Найдя Подувана за вентиляционной решеткой на кухне, Дарья вынуждает его отвезти ее к Васе. Но злобный и трус-

ливый таракашка сдает героиню прямо в лапы еще одному члену шайки – пауку Скассу.

Очнувшись, Дарья летит по коридору в противоположную от Скасса сторону. Там, почти в конце, находится дверца, ведущая в шкаф. В шкафу ей встречается моль Няма. В разговоре с Нямой Дарья получает ответственное задание: собрать в пузыречек некий "деликатес", щедро разбросанный по шкафу. Кусочек этого деликатеса Дарья находит лишь на шляпе, что лежит на верхней полке. Собрав деликатес, наша героиня возвращается к пауку. Тут есть одна хитрость: муравьи не пускают Дарью в проход вместе с воняющим "деликатесом" – приходится сначала выкидывать через дверцу бутылочку, а потом уже проходить самой.

Положив пузырек с деликатесом в тележку и направив ее под нос Скассу, Дарья добивается своего: инфаркт всех четырех паучьих сердец от передозировки невыносимо рвотного запаха открывает героине путь!

Выбравшись на свободу, Дарья должна заработать извозом 4 сахарные крошки, кои пойдут на покупку у нашей старой знакомой Оксаны щетинки от зубной щетки и капельки зубной пасты.

Купленную щетинку необходимо применить на железнодорожной стрелке, от чего на шум ремонтных работ выскочит радостный стрелочник, жук кавказской национальности господин Зубдам. Из разговора с Зубдамом Дарья выясняет, что для окончательной починки стрелки необходима еще и шестеренка. Но где ее взять – неизвестно!

Положив молоточек обратно (на столик клуба), Дарья летит через вентиляционную решетку на кухне до комнаты Колдуна. Прочитав лежащую на столе Волшебную Книгу, Дарья, наконец, встречается с Васей. Он сидит намертво запаянный в песочные часы тут же – около Книги. На их восторженные крики из тумана выходят двое: старина Мурлес и его приятель – муравей Дурлес в золотой цепочке. Эти два клоуна, сами того не замечая, рассказывают нашим друзьям все: кто такой Шеф, где он сидит, зачем они похитили Васю...

Далее следует продолжительная видеовставка о доблестном инспекторе Жерлоке, страстно мутузящем Шефа на крыше поезда.

Недолго понаблюдав за этим незабываемым зрелищем, наша героиня летит в холл и кладет зубную пасту на часы, что на камине. После этого возвращается в комнату Колдуна.

Там в углу Дарья находит плененную пауком Ткачиком муху. Поговорив с ней и с появившимся внезапно пауком, она решает во что бы то ни стало освободить бедняжку. Но Ткачик в обмен на свободу мухи требует членский билет "Клуба мадам Ротонды"...

Прочитав первое заклинание из Волшебной Книги (сами заклинания – в правой верхней части книги), мы запускаем часы. Заседание клуба начинается. Полетев туда, Дарья легко получает желанный билет, представив в качестве рекомендации визитку господина Жужкова.

Обмен с Ткачиком проходит легко и мило. Спасенная муха дарит нашей героине единственное, что у нее есть ценного, – черствый коржик. Который – о, чудо! – подходит для починки железнодорожной стрелки вместо утерянной шестерни.

Поезд идет другим путем, играют фанфары, злобный, но глупый Шеф пойман инспектором Шерлоком!

Почти все нити распутаны. Остается только взять оставленные на стрелке клещи, положить их на песочные часы с запаянным Васей и произнести второе заклинание Волшебной Книги. Все - смотрите финальный ролик, радуйтесь и наслаждайтесь последним кадром этого квеста...

Новости

Lord Tipsy LiON

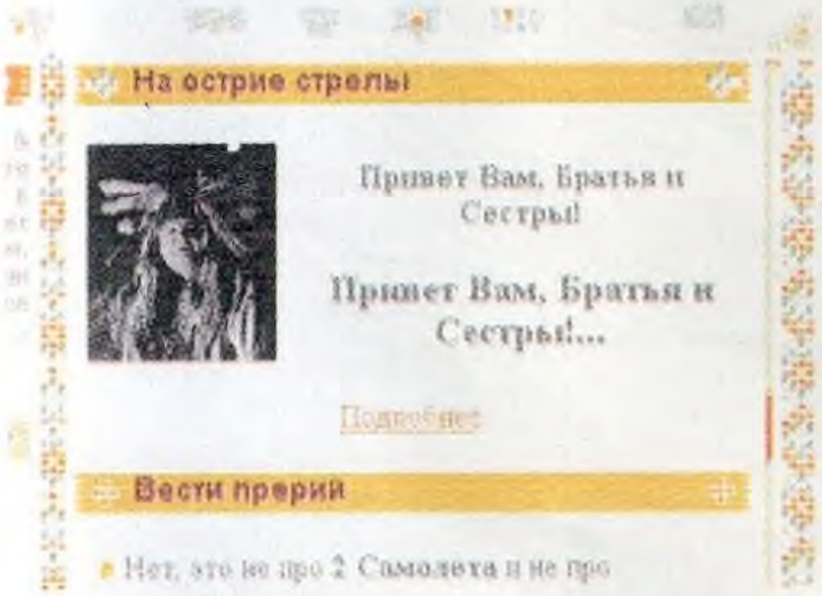
Вожди и идолы кино и музыки

Вот уже целый месяц в РуНете исправно работает сайт, посвященный независимой музыке и кино Indie.ru. В некотором роде индейское название заставило разработчиков выдержать тему в стиле и оформлении сайта. К примеру, имеется раздел e-шаман, который под чутким руководством "настоящего вождя и опытного старейшины Мартина Ландерса" рассказывает об электронной музыке. "Инди-идол", представленный в рамках "индейского фан-клуба", в котором Эмир Кустурица, Лу Рид и Марк Захаров представлены как вожди, а Джонни Депп, Трент Резнор (NIN) и Иоганн Себастьян Бах – идолы. Ждет своего открытия и местный форум – "Вигвам".

Основное предпочтение авторы сайта отдают музыке, в меньшей степени – кино. В равной мере освещаются события России и зарубежья. Над статьями трудятся шесть сотрудников при помощи нескольких внештатных журналистов.

Многие разделы на сайте пока остаются не открытыми, не работает поиск по сайту и рассылка новостей. Руководство обещает поправить положение в ближайшие полгода, когда будет установлено оборудование, позволяющее управлять сайтом в автоматическом режиме.

Особое внимание на сайте уделяется аналитике и рецензиям. К слову о рецензиях: пишутся эти вещи, как правило, молодежным языком и, что сильно огорчает, безо всякого намека на анализ. Особенно разочаровала статья на альбом Mr. Mansona "Holy Wood". Слабо, коллеги, сорри.



Знаменитости переоделись в дедморозков

Компания AnnStudio (http://www.annstudio.com) даровала всем посетителям сайта DedMorozki.Com возможность увидеть знаменитостей, начиная с Бориса Ельцина и Владимира Гусинского и кончая Арнольдом Шварценегером на пару с героями "Матрицы", в нарядах Деда Мороза. Проект выдержан в рамках новогодней шутки и, по словам руководителя студии Анны Журавлевой, после новогодних праздников актуальность потеряет. Предоставить сайту свою фотографию и нарядить ее в специальном графическом редакторе может любой желающий.

Интересен факт, что среди дедморозков встречаются и лица, принадлежащие женскому полу, например, Бритни Спирс с бородой или Татьяна Буланова с бородой и в колпаке. Тут же, не отходя от сайта, можно отправить поздравительную открытку с выбранным лицом или написать просьбу о подарке. Успевайте радоваться.

Популяризация house-музыки

Начал работу сайт HouseMusic.Ru от DJ Андрея Джангла, призванный продвинуть в массы стиль house. В данный момент сайт располагает небольшой базой данных по ди-джеям и ознакомительные mp3 файлы, коллекция которых постепенно увеличивается. По словам Андрея, в будущем сайт примет некий образ букинг-агенства, т.е. он будет позволять организаторам мероприятий находить и приглашать тех диджеев, которые им будут интересны. При этом сайт HouseMusic.Ru имеет отношения с зарубежными исполнителями, и в ближайшее время информация о них также появится на сайте.

Для раскрутки данного проекта Андрей Джангл принял решение не связываться с компаниями, занятыми в шоу-бизнесе, а дать несколько массовых вечеринок, рекламирующих имя сайта.

Еще один доменный аукцион

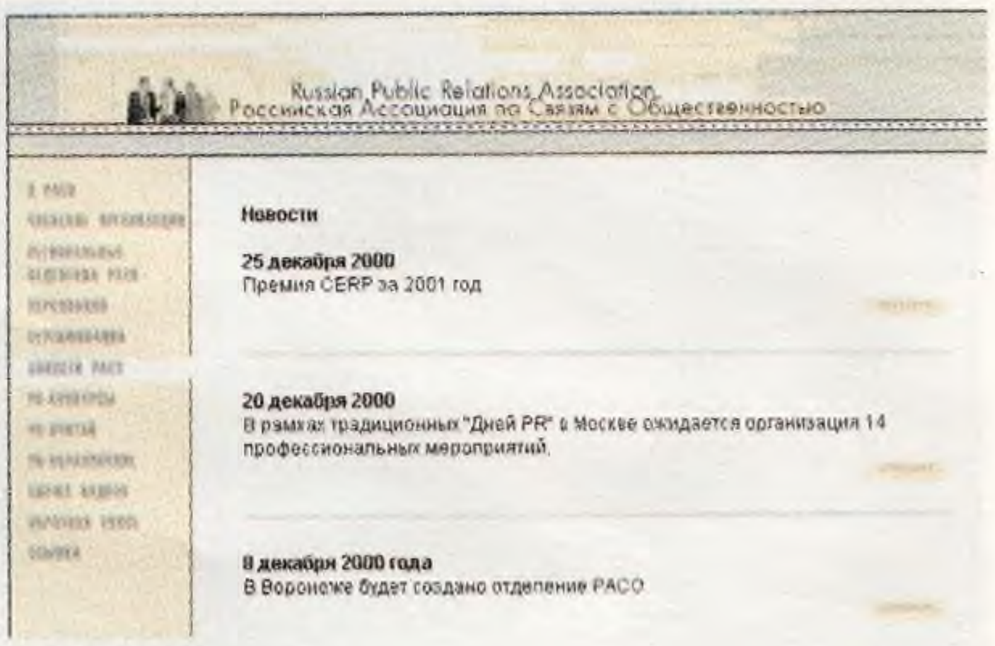
Да, и абсолютно ничего нового. Очередной аукцион для киберсквоттеров и не только с именем Rate.Ru был открыт Владимиром Мартиросовым. По информации РосНИИРОС сам владелец сайта располагает коллекцией в более чем 160 доменных имен и занимает по этому показателю 13-ое место, в то время как большее количество доменов в зоне .RU принадлежит Михаилу Шингареву – более 1200. Сейчас в торгах участвует уже более сотни доменов самых различных зон, самые дорогие из них представлены на скриншоте.

Лот	Название аукциона	Последняя цена	Количес
2260	» WWW.BIODIVA.COM	250000	
2289	» WWW.MP3HTTP.COM	100000	
2261	» WWW.INTERDIVA.NET	50000	
2317	» BANKOFAZERBAIJAN.COM	40000	
2225	» ISK.RU	30000	
2311	» BAZALT.COM	26700	
2072	» DAY.RU	25000	
2329	» WWW.SHURA.RU	21000	
2328	» WWW.STAR-TOP.COM	21000	
2227	» PARTIA.RU	20000	
2228	» SKINS.RU	20000	

PACO возьмется за просвещение народных масс о средствах пиара

В РуНете открылся официальный сайт "Российской Ассоциации по Связям с Общественностью". В Ассоциации состоит около 60 российских и зарубежных организаций, среди которых – пресс-клубы, пресс-службы и управления информации ряда российских министерств, коммерческие агентства, а также факультет журналистики СПбГУ.

Создатели сайта берутся объяснить обывателю, что представляет собой PR, как эта аббревиатура расшифровывается и переводится на русский язык, а также убедить его в том, что настоящий PR является "чистым" средством борьбы и ничего недостойного в нем нет.

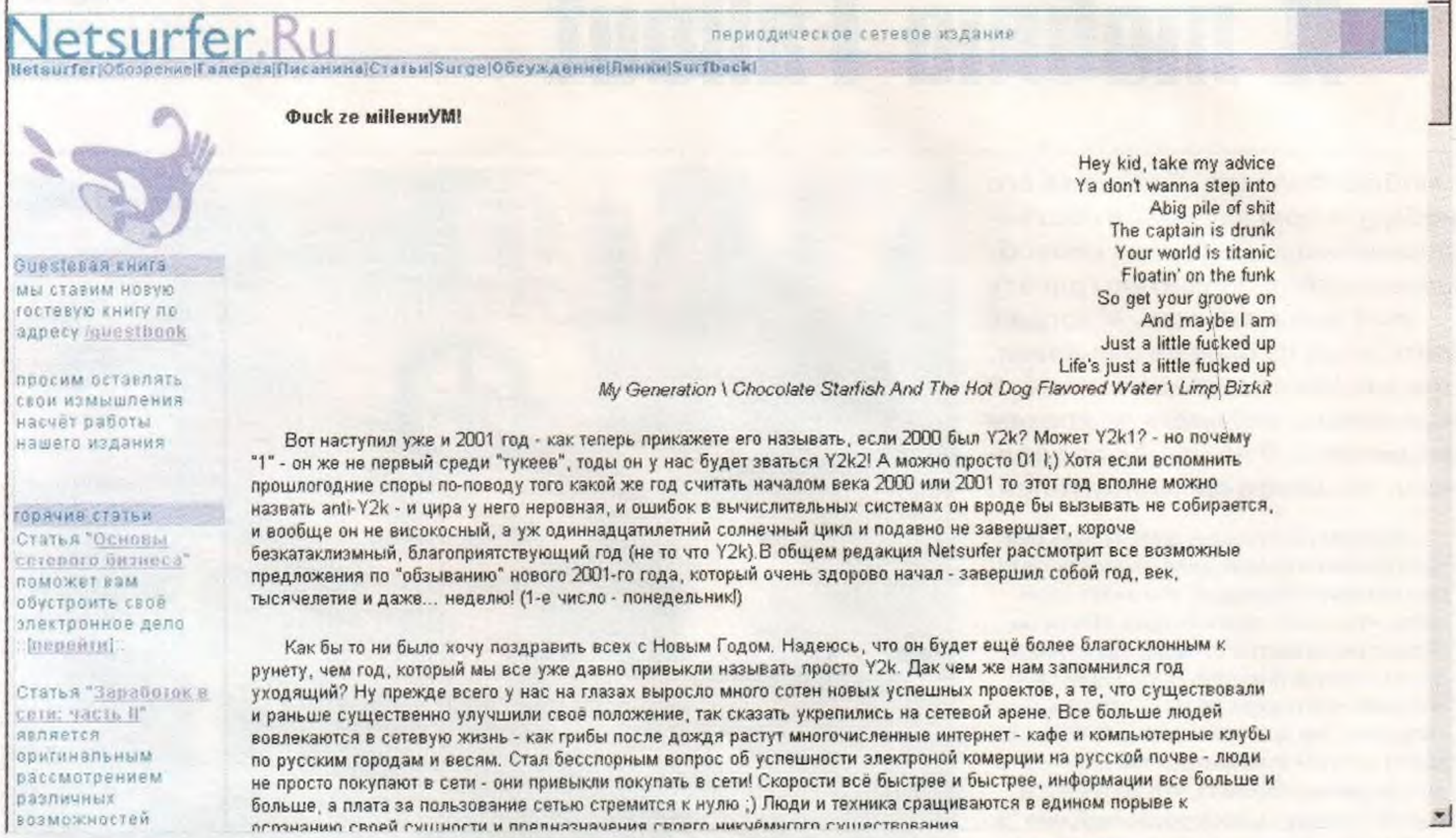


Один из разделов сайта посвящен PR-литературе, другие рассказывают об участниках Ассоциации, их биографиях и истории компаний. Ассоциация хочет продемонстрировать активность и твердость своих принципов, поэтому на сайте будут регулярно проводиться опросы по актуальным проблемам, которые волнуют представителей рынка услуг по связям с общественностью, и всевозможные конкурсы.

Активность действий Ассоциации в PR-конференциях по всему миру регулярно отображается в сводках новостей на первой странице.

Netsufer открыт официально

Собственно интернет-газета Netsufer была открыта еще 25 декабря 1999 года, однако тогда открытие не было официальным. И вот теперь, главным образом, в связи с переездом с домена



Netsufer.nm.Ru на Netsufer.Ru, газета была официально запатентована народными массами. Кроме того, газета провозглашена “регулярным сетевым изданием”. Освещать издание намеревается все, что интересно сетевой элите, которую, по мнению редакции, представляют именно серферы. Само же себя издание окрестило “клубным сайтом сетевой элиты”.

Организаторами проекта являются двое учащихся юридического факультета Южно-Уральского университета города Челябинска, Жвалов Кирилл и Долгов Александр. Авторов организаторы находят, как бы это банально ни звучало, с помощью ICQ по соответствующей метке “Internet” в графе “Interests”. Проект продолжает оставаться некоммерческим, поэтому авторам в Netsurfer.Ru, увы, не платят. По словам Александра Долгова, Интернет дает уникальную возможность иметь собственное маленькое недорогое СМИ, причем достаточно легко и этого им вполне хватает. Сейчас посещаемость ресурса составляет 15-20 человек в день. Однако создатели не унывают и надеются, что с подключением к баннерным сетям RLE, Goodoo и tx3 посещаемость сайта возрастет до 200-300 человек в день.

Как РуНет в Новый Год Президента поздравлял...

Крупнейший российский портал Яндекс в последние дни уходящего года провел акцию, которая позволила сформировать "Новогоднее обращение" Народа России к российскому президенту.

Акция, в которой приняло участие более 8 тысяч человек, завершилась 27 декабря 2000 года. Обобщенный портрет принявших участие в акции "Новогоднее обращение” можно составить, исходя из следующих данных: мужчины (71.3%) и женщины (28.7%), в основном от 16 до 40 лет. Большинство из проголосовавших - школьники и студенты (37%), менеджеры среднего звена (15.1%) и программисты (13.7%).

Ниже приводится дословный текст народной речи с указанием в скобках процентного содержания голосов за тот или иной вариант.

Новогоднее обращение Народа России к Президенту

Господин президент (36%), Владимир Владимирович (27%)!

Вместе с Вами мы прожили и пережили этот год, и нам хотелось бы подвести некоторые итоги.

В мире произошло много хороших событий, из которых, по нашему мнению, самыми главными были олимпийские игры (34%) и первая экспедиция на международную космическую станцию (17%).

В то же время нас очень тревожит эскалация арабо-израильского конфликта (12%). Большое внимание привлекли также затянувшиеся выборы американского президента (21,7%).

Наиболее неоднозначно мы относимся к двум главным событиям внутри страны: выбор Вас президентом (23%), и возбуждение дел против Гусинского и Березовского (11.4%).

Результаты президентских выборов половина из нас оценивает как хорошее событие, четверть - как плохое и четверть - как нейтральное. Выразить это отношение можно такой цитатой: “Нет президента, который нравился бы всем. Но стремиться к этому - достойно”.

В отношении олигархов мнения разделились строго поровну, половина считает, что “надо еще смелее бороться со всевластием олигархов”, а половина говорит “пожалуйста, оставьте их в покое”.

Как и Вы, мы скорбим из-за войны в Чечне (13%) и гибели подлодки “Курск” (7%).

Радостными для страны событиями были, по мнению наших женщин - завоевание Алсу второго места на конкурсе Евровидения (7%), а по мнению мужчин - получение Жоресом Алферовым Нобелевской премии (9%).

В прошедшем году российский Интернет продолжал бурно развиваться. Мы рады тому, что произошло удвоение русского Интернета (33,7%) и развитие бесплатных сервисов (19.7%). Омрачают нашу радость лишь вирусы -”I love you” (23.6%) и СОРМ-2 (11.7%). Для многих из нас этот год знаменателен тем, что мы впервые подключились к Сети.

Мы поздравляем всех с Новым годом и желаем всему миру - упразднения границ (30% - очень интернетовская идея!), мира и спокойствия (28,6%), уважения к России (28% - на первое место это ставят мужчины).

Надеемся, что наступающий год принесет России экономический подъем (41%), мир и спокойствие (12.4% - больше волнует женщин) и равенство нас всех перед законом (12.3% - больше беспокоит мужчин).

Лично Вам мы от всей души желаем государственной мудрости (32%), а также не принимать интересы партии за интересы народа (21,3%).

Нас, принявших участие в создании этого обращения, в первую очередь волнуют проблемы науки и образования (22.6%), промышленности и бизнеса (22%), общественной жизни и свободы слова (17%).

С Новым Годом!

Народ российского Интернета

Я люблю Fallout

ShegoraTH

Я люблю Фоллаут. Люблю за его свободу и оригинальный постъядерный мир. Люблю за своеобразный юмор, за святую гранату и за нелинейность. И когда я опять плыл от бывшего Анклава, мне захотелось продолжения. Я начал искать, собирать по крохам информацию. Я не нашел продолжения, но нашел продолжателей.

Каждому истинному фанату хоть раз приходила безумная идея написать книгу про Фоллаут. И каждый, кто знает свои силы, кто может оценить весь объем работы, отказывается от идеи. Но хочется, ох как хочется показать остальным свое видение этого мира. И ты пробуешь, пытаешься... На третьей главе (это если повезло и ты смог забраться так далеко) ты застреваешь, понимая, что получается уже не Фоллаут, а доморощенный мир "по мотивам"... Бросаешь, но сожаление остается в груди и шальная мысль носится в голове: "А если бы я был не один?". И ты начинаешь искать подобных себе. И находишь. Не совсем то, что искал.

Falldown

www.falldown.al.ru

Мультиплеер. Сколько невыразимого сожаления чувствуют фаны фолла при этом слове! Вспоминаются правила, созданные в жарких спорах, вспоминаются изменения, которые нужно внести. Но! Вспоминать не имеет смысла – это только увеличивает боль. Разве что кто-нибудь, достаточно смелый и безумный, решит действовать...

Данный проект был призван заполнить мультиплеерную нишу фоллаута. Однако сил не хватило. И времени. А, скорее всего, и того и другого. Обычная история. Поэтому проект переродился в нелинейный квест с элементами РПГ, с художественными описаниями. Перерождение, что характерно, пошло ему на пользу. Работа снова закипела, в штат были набраны новые люди – отъявленные фанаты. У них (точнее, не "у них" – у нас) все получится! Кстати, Falldown послужил прототипом целой серии других фанских проектов.

Fallout: Flame of Hell

www.fallouttheme.narod.ru

Один из наиболее симпатичных проектов "по мотивам". Это РПГ. С плохой графикой, но с атмосферой, хорошей атмосферой. В его сценариях есть очень интересные и оригинальные идеи возможного продолжения Фолла. А оружие... Такого количества разнообразного, разнопланового оружия не было и в оригинальном Фолле!

Falloutquest

www.fquest.bos.ru

Единственный пока завершенный проект. Falloutquest сделан, в него можно поиграть хоть сейчас! И он весьма любопытен, не взирая на баги и вопиющую прямолинейность. Минирецензию Falloutquest можно найти чуть ниже. Авторы, между тем, уже создают "походовую стратегию с отрядами, базами, городами, исследованиями". А вам интересно, насколько Варлорды стыкуются с Фоллаутом?

Shawdohunters

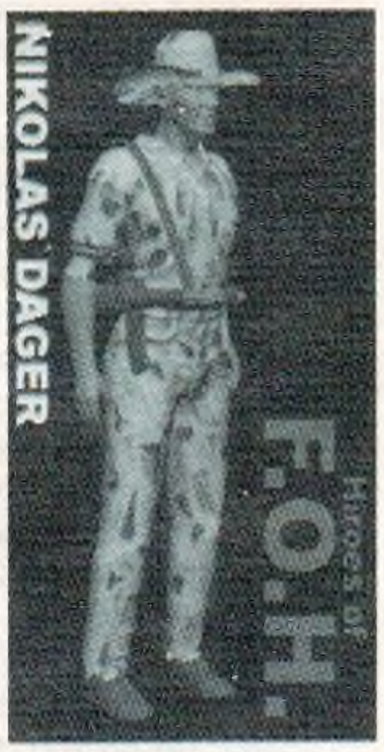
shadowhunters.boom.ru; shadowhunters.nm.ru

Второе RPG в сети этих проектов. И хотя основатель этого проекта упорно не берет к себе никого, кроме дизайнеров и программистов, уже многое сделано. Передвижение производится по картам, взятым из второго фолла. Есть Inventory, генерация персонажа. Драка должна происходить, как в фолле.

Team X

www.fallout.ru/teamx/index.shtml

В отличие от других проектов, создающих игру на своем движке, "команда икс" решила улучшить оригинальный Фоллаут – сделать серию самодельных патчей (или даже скорее модов), добавляющих квесты, города, оружия... Проделывается огромная работа по расшифровке внутреннего устройства Fallout (1 и 2) и в перспективе планируется создать целый фанатский адд-он. Fallout 2,5. Почему бы и нет.



▲ Николас по кличке "Диггер" – один из главных героев Flame of Hell

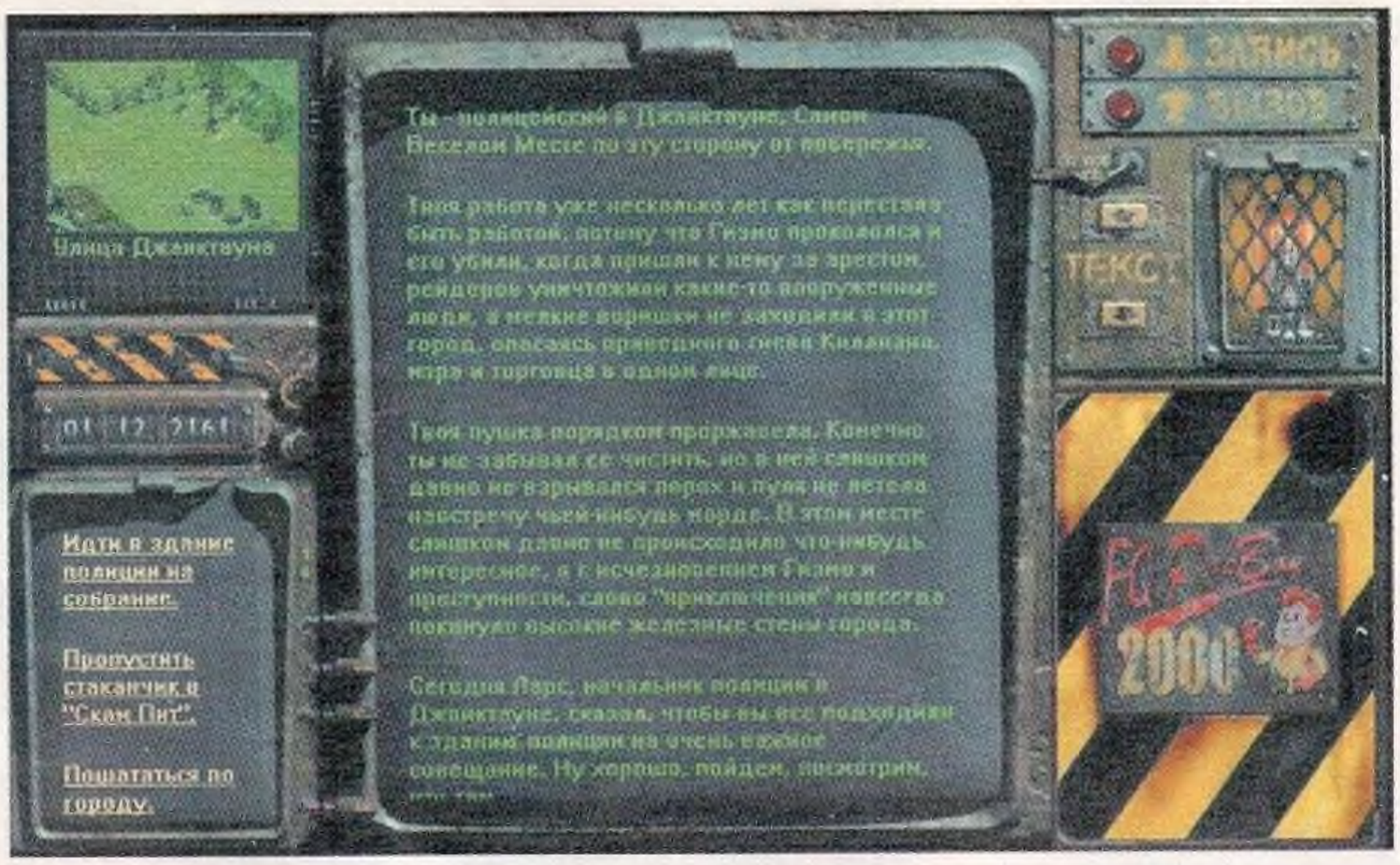
Вот и все... Знаю по себе, что любой пораженный смертельным вирусом фолла завидует черной завистью тем, кто еще не прошел по выжженной пустыне, кто не знает отличий Гекко от G.E.C.K.A., кто еще не спасал мир по-настоящему. Чтобы не завидовать, надо создать. Надо показать свое виденье Фоллаута... Сможешь ли сделать это ты?

FALLOUTQUEST

Вадим Палонин

Главное – это не пробки,
а их количество.
Вумная мысля

Во время одной из своих ночных вылазок по и-нету я забрался на яндекс. Хотелось найти что-то эдакое. То, чего нигде нет... Хотя нет, вру. Я просто искал фанатские сайты любителей первого и второго Фолла. Так я набрел на Fallout Quest. Делают его самые фанатистые из фанатов. Не просто балуются скринами, рисунками и статьями, как остальные, а делают игру на основе постядерной вселенной. Как большой любитель квестов, я в мгновение (ну, может, в два мгновения) ока скачал демку. Она, правда, у меня так и не заработала, но зато пошли очень красивые воллпэйперы и неплохая музыка. Я воодушевился увиденным и начал ждать релиза. Сайт обновлялся на удивление часто. Время шло быстро и наконец появилось сообщение, что проект вот-вот окочурится из-за нерасторопности программистов. К счастью, уже на следующий день появилась новость, что, мол, не шугайтесь ребята, игруха почти готова, скоро выйдет и вот тогда вы все о ней узнаете. И, правда, через несколько дней мы все узнали.



Что же мы узнали

Однажды кто-то шибко резвый недалеко от Джанктауна увидел толпу супермутантов. Естественно, что он тут же драпанул в город и начал вопить: "Мы все обречены, уносим отсюда ноги, пока целы!" Но в привыкшем ко всему городе народ особо паниковать не стал. Был собран совет, на котором решили отправить в ближайшее "Братство стали" нескольких смертников, дабы те нашли подмогу. Догадываетесь, кто будет одним из этих смертников? Вот с чем вас и поздравляю.

Помните книги-игры? А теперь представьте себе что-то подобное, но на компе. Процесс игры идет так: а) читаешь текст; б) выбираешь один из предложенных вариантов развития событий; в) переходишь к пункту а). Все это под отличную музыку.

В игре стилизованный под Фоллаут дизайн и красивые, хотя и очень маленькие окошечки с картинками. А еще там есть несколько паззлов. К примеру, вам придется взламывать чужой компьютер и чинить оружие.

То, что мы лучше бы не узнавали

Самый огромный минус игры – это сюжет. Я не знаю, куда так спешили разработчики, почему они не позволили пробраться в игру ни единому мало-мальски серьезному сюжетному разветвлению. Данный квест катастрофически прямолинеен. Кто бы чего бы там не делал, а все выйдет только так, как захотели авторы. Скажем, в одном месте надо выбрать оружие. Выбираешь пистолет – пожалуйста, молодец, послушный мальчик! Выбираешь ружья – нет, милый, это неправильно; героя остановят и все равно дадут ему пистолет. Вот так.

Что в результате? Проект скорее жив, чем мертв. Правда, он еще маленький. Вот подрастет и тогда ему можно будет гордо повесить на шею табличку v1.0. А пока надо много еще чего исправлять. Но самое главное – квест все-таки появился на свет и у него есть неплохие перспективы. Причем заметьте – народ делает это все совершенно бесплатно, зная, что нигде это продаваться не будет. Прометеи, одним словом...

Об аниме по-Русски

Лорд в роли юного отаку

"Yappa paa, yappa paa, iinshanten..."
Ranma TV (первый сезон)

А все началось с чего...

Послевоенная, не окрепшая ни технически, ни культурно Великая Япония показалась всемогущему Западу весьма выгодной зоной для сбыта масспродукции. За очень короткий срок видавшая виды держава оказалась завалена многообразием американских принципов построения массовой культуры, излившихся в полной мере в завозимых кинолентах и музыкальных течениях. Однако мудрые японцы вовсе не собирались по-глупому глотать навязываемый продукт. Они смогли вынести по максимуму все самое ценное из того, что им показала и дала послушать Америка, смогли совместить новые технологии с элементами классической японской культуры и - как результат - выдали миру новое, красочное и впечатляющее, ни с чем не сравнимое массовое искусство, разбившееся на три дополняющих друг друга направления.

Первой по списку идет поп (реже – рок) музыка, исполняемая на японском языке с элементами национальных мелодий (J-POP). Вторым следует несколько загадочная "манга", значение этого слова в современном мире сопоставляется с "японским комиксом". Впервые термин манга ввел в оборот знаменитый японский художник Кацусика Хокусай в 1814

году, а дословный перевод его звучит как "гротески, странные (или веселые) картинки". Удивителен и возраст манги – первый комикс в стране восходящего солнца появился в далеком XII веке. Подобно комиксу, некогда послужившему почвой для мультипликации, манга легла в основу второго загадочного явления - аниме, под которым подразумевают щепетильные японские мультики.

По своей концепции манга сильно отличается от известных нам американских комиксов в российской переделке. Во-первых, манга, как правило, черно-белая, с цветной обложкой и несколькими разворотами. Во-вторых, читательский диапазон манги включает в себя почти любой человеческий возраст. И, наконец, в-третьих, разнообразие возможных тем и стилей графики варьируется очень широко: от детских сказок до сложных философских произведений. Аниме тоже не очень смахивает на хорошо знакомую нам европейскую, российскую и американскую анимацию. Как и в примере с мангой, аниме отличается широким диапазоном потребителей. Также для аниме характерна сериальность. Японцы не любят маленьких лент - они делают либо полнометражный фильм, либо видеосериал, либо вообще ничего не делают. ^_^

В той или иной форме аниме видел каждый, надо отдать должное нашему телевидению. Другой вопрос, какое аниме видел зритель. Не секрет, что наше телевидение действует незамысловато: достать подешевле, прокручивать подольше, обильно разбавляя незатейливый материал тоннами рекламы. За примерами далеко ходить не приходится: экспериментаторы с Останкино сначала показали сериал "Суперкнига" ("Superbook"), снятый студией Тацуноко в 1981 году – аниме-изложение Библии. На удивление, проект имел феерический успех, и телевизионщики решили пойти дальше. К сожалению, заветное "дальше" повелители голубого экрана представили нам по-своему: вместо того, чтобы купить новую ленту, они решили просто-напросто прокрутить "Суперкнигу" еще пару раз по другим каналам. Несколько позже, уже во времена перестройки, советскому зрителю с большой помпой демонстрировали отрывки из сериала "Дораэмон", причем крутили последние в рамках "Спокойной ночи, малыши". Дальше советского, а позже и российского зрителя принялись просвещать "пираты": они везли все, что могли увезти, однако на фоне откровенно слабых вещей нет-нет да попадались просто шедевры: "Летопись войн Арислана" ("Арислан то Сэнки"), начавшая выходить в 1991 году и основанная на романах Есики Танака; "Летопись войн Лодосса" ("Лодосс то Сэнки") стали настоящим подарком для молодежи, увлекающейся фентези и RPG, а спустя некоторое время, появился и легендарный Акира от Кацухиро Отомо, по сей день считающийся классикой киберпанка.

Затем следовало продолжительное затишье. Все имевшиеся мультики были пересмотрены и мирно забыты. Как жанр, аниме в России не прижился.

Но вот пришел тот миг, когда в Россию вновь хлынули рекой информационные потоки, бьющие главным образом через Глобальную Сеть. Сегодня мы уже совершенно точно можем сказать, что жанр аниме стал снова актуален и популярен в нашей стране и - как результат – появились многочисленные аниме-сайты в зоне RU, количество которых растет и качество улучшается день ото дня.

Лучшее в Сети

Начать знакомство с понятиями об аниме рекомендуется со старейшего в России сайта с незатейливым названием Anime.Ru. Здесь вы познакомитесь с японской анимацией в целом, найдете подробные описания манги и аниме, краткие биографии известных японских мангак, аниматоров и J-POP звезд. Также на сайте отводится особое место современной японской культуре и даже кухне. Это, бесспорно, лучшее место для начинающего отаку.

Если обвести взглядом материал всех сайтов, посвященных аниме, то мы увидим, что на большинстве из них имеются уроки японского языка в той или иной форме, кое-где встречаются разговорники и даже полноценные авторские курсы. Знать японский было бы, конечно, совсем неплохо, так как переводчики зачастую фальшивят и этим только портят анимационную линию, однако и без этого прожить можно. Хороший аниме-фильм познается чуть ли не на подсознательном уровне, а глас переводчика за кадром лишь помогает разобраться в круговороте событий.

Следующим для ознакомления рекомендуется великолепный, красочный сайт, посвященный в основном новостным известиям мира об манге и аниме Forbidden Reality (forbiddenreal.narod.ru).

Еще один отличный сайт, носящий имя Мангалоид (www.chat.ru/~mangaloid), повествует о неоднозначности аниме жанра. Он старается объяснить доступным народу языком, что аниме - это не просто красочный и эффектный мультик, как считают многие непросвещенные люди, это нечто более сложное и многогранное. Помимо этого, на сайте большое внимание уделено сравнению мультипликации Диснея и японских авторов, причем в грамотном виде, не занижая заслуги первого, но и отдавая должное вторым.

Вполне возможно, что у кого-то из вас после соприкосновения с японской культурой появится желание создать что-то свое. При наличии художественных способностей и желания, наряду с грамотным информированием об анимационном деле, коим обладает сайт Anime in Design (anili.lipetsk.ru/aid), эта задача становится вполне осуществимой. Контент сайта довольно подробно рассказывает об основах рисования героев и окружающей природы в черно-белом варианте и о заливке краской. Остается лишь запастись оригинальным сюжетом и вперед к рисованию

манги с последующей трансформацией в аниме.

Наряду с дизайнстудиями в РуНете все чаще стали появляться так называемые фан-клубы, главным и самым видным из которых на сегодняшний день является российский клуб любителей японской анимации R.An.Ma (Russian Anime and Manga Association, ranma.anime.ru). Клуб настолько велик, что по всему миру у него уже около сорока самостоятельных филиалов. Сайт фан-клуба полон статей об аниме в России и Японии, ведет еженедельный отбор лучшего аниме и располагает кучей всевозможных деталей для настоящего поклонника. Естественно, присоединиться к работе клуба может абсолютно любой желающий.

Бесятся дети: Anime vs. Disney

Как уже было замечено несколько раньше, будучи отчасти плодом Диснея, жанр аниме является его же первым конкурентом. У нас даже есть, с позволения сказать, анти-аниме организация (которая больше похожа на клуб) с ненавистным именем AMD (Anime Must Die!, не правда ли, оригинально?).

Качество обеих сторон в анимации более или менее сопоставимо друг с другом, поэтому противоборствующие стороны идут дальше и копают глубже, в основу, средства и материал. Так, к примеру, в пользу аниме выступает тот факт, что Дисней выпускает новый фильм лишь раз в год, а то и реже, что большинство сценариев Диснея основано на народных сказках неамериканского происхождения, а это уже, по мнению фэнов аниме, есть плагиат. Дальше – больше. Взять хотя бы прославленную мультяшку "Король Лев", под которую в свое время не по-взрослому хныкал ваш покорный слуга. Эту ленту сторонники аниме жанра обзывают копией старой японской манги Тедзуки "Император джунглей". Может оно и так. Извините, не проверял. Но в чем вина компании, если ей захотелось наполнить новыми красками старый сценарий, воскресить произведение? Тем более что публика довольна и продюсеры при деньгах. Конечно, не было ссылки на возможный источник - Диснею не захотелось "пачкать" репутацию.

Относительно темы насилия. С точки зрения анимешников, хотя диснеевские мультфильмы и не кишат жестокостью в каждом эпизоде, однако если что-то такое начинается, то уже прочно и надолго с обязательной переделкой своего зрителя в настоящего садиста. Количество кирпичей, гирь и тяжелых предметов, сброшенных на голову ничего не подозревающим героям, не поддается никакому счету. И как легко герои Диснея расстаются со своими хвостиками и меховыми шубками... По мнению сторонников человечного жанра, диснеевские аниматоры попросту забывают показывать, как после потери хвоста животное долго воет и истекает кровью (а надо бы?). С их точки зрения, именно поэтому фильмы Диснея выглядят более гуманно, в то время как на этих фильмах растут настоящие садисты.

В японской анимации выбран прямо противоположный подход, более реалистический: все, что может произойти в жизни, может произойти и в аниме. Если поезд переехал кошку, она не оживет после взмаха волшебной палочки. Возможно, для ребенка смерть любимого героя станет трагедией и он проплачет всю ночь, однако он уже не станет претворять увиденное в жизнь.

Порнография и эротика – следующая ступень сравнения двух направлений анимации. И здесь аниме явно уступает: эти два термина оно нисколько не отрицает, а даже, наоборот, в какой-то мере приветствует. В японском искусстве, к слову, существует целое направление под именем хентай (от японского – "извращенный, озабоченный"), структура которого разделяется на несколько категорий, от легкой эротики до жесткого порно. Блуждая по Сети, вы наверняка не раз столкнетесь с этим направлением аниме жанра, так уж устроен суровый Веб. И все-таки предпочтительней будет, если человек изначально получает с сайта грамотную информацию, не несущую за собой негативные последствия его разуму, поэтому рекомендуется знакомство со стилем хентай начинать с западного www.kissmehentai.com или нашего hentai.anime.dvdspecial.ru. Что же касается Диснея, то официально он никогда не занимался выпуском продукции эротического содержания, однако во все той же Сети подобной информации предостаточно. Списывается же все происходящее на доморощенных любителей позабавиться с детства знакомыми зверюшками и сделать на этом деньги через Интернет. Так что в этом Дисней чист.

После...

Любить или не любить аниме – решать вашему разуму, однако ознакомиться с ним надо обязательно. Хотя ради того, чтобы иметь альтернативу капиталистическим диснеевским мультикам, некогда скрашивавшим наше босоногое детство. Адрес http://i.am/animemadness может помочь, если только до него еще не дотянулись руки сами знаете кого.

И еще раз спасибо Интернету за то, что он есть. Ведь многое аниме уже не купишь с лотка или у барыги, *_* а в Сети вещь есть всегда, надо только хорошенько поискать. Так что удачного поиска, будущие отаку!

Старков Петр aka AtLet

Российская акция в Diablo II или Что ты сделал для РусБарба?

Не буду говорить за всех, но лично для меня несколько месяцев назад игровой мир разделился на три части. В первой находятся те геймеры, для которых слово Diablo не говорит ничего или почти ничего: ни в первую, ни во вторую версии игры от "Blizzard" они не играли, не играют и пока играть не собираются. Ко второй части относятся люди, долгие ночи проводившие за Diablo-I, три года ждавшие продолжения банкета и, вследствие явно затянувшегося выхода этого продолжения, "перегоревшие". То есть те, чье мнение можно выразить словами: "Мы ждали чуда, а тут... ". Третья же часть практически ничего не говорит - она играет.

Никоим образом целью этой статьи не является обсуждение преимуществ или недостатков Diablo-II, это довольно подробно было сделано в соответствующее время. Мне хотелось бы просто донести до читателей те события, те страсти, которые бушуют в мире этой игры. Может быть, это заставит присмотреться к лидеру большинства игровых чартов первую часть геймеров и несколько подвинет со своих позиций вторую.

В начале был форум

Конечно, мир Battle.net трудно сравнивать по полноте и многообразию с сообществом, скажем, Ultima Online. Задачей персонажа в Diablo II является только битва. Однако разветвленная система каналов общения на самом Battle.net и вытекающая из нее система форумов, тематических страниц и опять же чатов на многочисленных игровых серверах дополнила рутинное - на первый взгляд - занятие по нескончаемому истреблению монстров.

Особенное наполнение дискуссии получили после выхода знаменитого патча 1.03. В первоначальном варианте (которым имеет "возможность наслаждаться" большинство любителей одиночной игры, особенно на нелицензионных дисках) ни о каком балансе речи не шло. Варвар и Некромант были сильны до безобразия, игра ими позволяла проходить карты практически без особого риска и напряжения. Патч 1.03 прилично урезал самые непобедимые скилы у Барбов и Некросов и приподнял непроходные скилы у других героев. Результатом стало шахматное разнообразие вариантов развития персонажа. Многочисленные игровые сайты, поначалу выделившие под Diablo II скромные объемы для описательных статей, моментально были завалены всевозможными гидами для разных путей прокачки героев. Еще бы, ведь, как фанатично играющий за Паладина человек, я могу привести минимум семь схем развития этого малого, которые приведут к нужному результату. Да, кстати, что такое результат? По большому счету, этот вопрос остается открытым и по сей день, позвольте вернуться к нему несколько позже.

Форумы очень быстро стали частью игры в Diablo II для большинства русскоязычных игроков. Проводя длинные вечера и ночи за игрой в сети, они днем собирались для обсуждения итогов, выработки новых идей, чтобы вечером опять же проверить все в суровых сражениях. Правили бал, конечно, ветераны. Попробовав уже игру практически за всех персонажей, они могли дать квалифицированный совет, подсказать оптимальный путь развития, рассказать о полезности тех или иных вещей или скилов. Немалую роль для поддержания интереса играли глубокомысленные статьи, забавные скрины, веселые топики, создаваемые участниками.

Уже тогда народ старался развлечь себя максимально, используя ресурсы Diablo II. Создавались различные кланы, целью которых была взаимопомощь при развитии героев, был проведен турнир среди персонажей. Однако идеи кланов не получили мощного продолжения. Прежде всего, это объяснялось вялой заинтересованностью людей, вместо игры на себя приходилось, играть "на дядю", а также отсутствием у этих кланов четкой конечной цели. Нельзя сказать, что со стороны Blizzard не было никакой поддержки кланов (в частности, "комнат" для хранения вещей). Турнир, который так рекламировал, тоже получился неоднозначным. Его выиграл Барб 77-го уровня (хотя многие отдавали предпочтение более мощным Некросам). Но по ходу этот турнир показал не слишком большой интерес для среднеуровневых героев, которых все-таки было большинство. К тому же всем известно, что, зайдя в игру Duel, можно преспокойно порубиться с противниками в любое время.

Короче, народ начал скучать. Появились топики типа: "Пятым героем убил Diablo на Hell, что делать - не знаю". Геймеры, имеющие персов высокого уровня, выполнив задачу по попаданию в ладдер, откровенно сникли, не имея сил и возможностей продвигаться на верхние строчки.

Ладдер

Кстати, несколько слов об этом самом ладдере, ведь в дальнейшем это понятие будет играть одну из ключевых ролей в понимании происходящего.

Не вдаваясь в дословный перевод этого термина, представим ладдер как всеобъемлющую турнирную таблицу. Если, скажем, при игре по Интернет в Сид Маеровский "Геттисберг", чтобы попасть в общую турнирную таблицу, надо было пройти через процедуру ре-

гистрации и затем проводить квалификационные бои с участниками ладдера, то в DII каждый вновь образовавшийся персонаж автоматически в этот ладдер заносится и в дальнейшем продвигается вверх (или опускается вниз) в зависимости от своих успехов, а конкретнее - от набираемой экспы. В Battle.net на всеобщее обозрение представляется только верхняя часть списка (общая, хардкорная и отдельные таблицы по классам персонажей). Поскольку именно эта верхняя часть и представляет интерес, поэтому договоримся определять ладдер как Top 50 из общего списка персонажей.

Уже в первое время игры в Battle.net за места в ладдере развернулась нешуточная борьба. Попасть туда мог только персонаж, прокачиваемый регулярно несколько часов в день и следующий при прокачке правильной методике. Методика эта оптимизировала набор экспы для каждого уровня перса с учетом уровней игры и соответственно локаций убиваемых монстров. Впервые руководство по скоростному набору опыта появилось на одном из самых информативных сайтов о DII – www.infoceptor.com. Из него следовало, что максимальное количество экспы персонаж получает при разнице в своем уровне и уровне убиваемых монстров равной пяти и - что самое главное - при наличии максимально возможного количества персонажей в игре (восьми). Еще одной особенностью являлось то, что монстры нужного уровня могут находиться в очень неудобных для прокачки местах. Например, для паладина (классического) огромные трудности возникают в третьем акте, который заполнен стреляющим, убегающим и колдующим зверьем. Поэтому приходится долго качаться во втором акте в Каньоне Магов, чтобы потом сразу прыгнуть в четвертый. Надо заметить, что для работающего в экспу игрока квесты имеют далеко не первоочередное значение. В

Суппорт и Рулевые

Учитесь настойчиво военному делу! Храбро.мужественно сражайтесь с врагом до полной победы!

случае необходимости всегда есть возможность влиться в какую-нибудь Party и выполнить квест без потери времени.

Где-то после восьмидесятого уровня персонаж может качаться только в последних локациях четвертого акта на последнем уровне "Hell": "River of Flame" (далее Речка) и "Chaos Sanctuary" (далее Хаос). Дело по зачистке Речки и Хаоса с последующим убийством Diablo – весьма хлопотное. Мало того, проделав довольно сложную работу по зачистке, вы не гарантируете себе хороший набор экспы. Ведь необходимо еще наличие в игре восьми участников. Мало того, желательно, чтобы они были ниже вас уровнем, иначе, войдя на Речку, вы можете увидеть ее уже очищенной от монстров, а значит, и от экспы. Опять же система присоединения к играм, установленная на Battle.net, делает подбор таких игр затруднительным. Нажимая кнопку "Join", вы получаете список игр, созданных близкими вам по уровню персонажами, которые сами способны зачистить и Речку, и Хаос и не горят желанием делиться с вами опытом. В общем, в октябре для одиночного перса пробраться к вершинам ладдера представлялось практическим нереальным делом.

Если с другом вышел я...

Именно в слове "одиночный" и кроется вся загвоздка. Людей, вовлеченных в наше форумное сообщество, одиночками считать можно было уже с большой натяжкой. В принципе, общих проектов у них хватало. Начиная от совместной раскачки персов, кончая безумными, пьяными налетами на буржуйские игры с целью ПК. Но одной общей идеи не было, хотя не появиться она не могла.

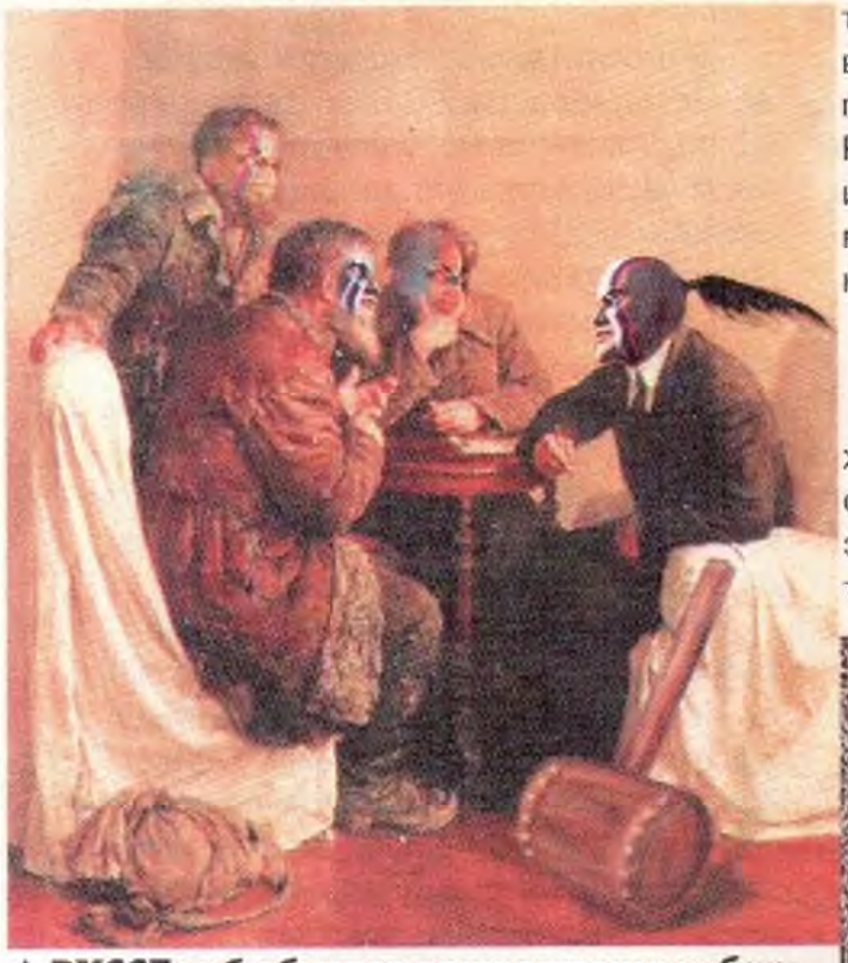
Родилась она в не совсем трезвой (по словам отца-создателя) голове главного форумного весельчака и затейника - Shoti. Выглядела мысль просто и логично вытекала из вышесказанного. Но все прекрасно знают, что гениальное - просто.

Действительно, создаем аккаунт, делаем перса, разбиваем сутки на временные интервалы, в которые по очереди передается управление (в дальнейшем руль) от одного игрока к другому. Таким образом, можно организовать практически круглосуточную прокачку. Мало того, на определенном этапе игроки, имеющие своих персов, подключаются в условные игры и создают необходимую для экспы массовку. Именно так выглядела идея сначала. Просто? До безобразия.

Подхвачена она была настолько бурно, что заваривший кашу Shoti даже не подозревал, какой шквал откликов вызовет его простенькая мыслишка. Темы топиков рождались, пополнялись десятками отзывов. Обсуждать было чего. К какому классу должен относиться перс, какими скилами развит, какую амуницию носить, как - в конце концов - должен называться. Надо заметить, что в целесообразности проек-

Беспощадно наберем 99 левел

та сомневались жалкие единицы. По поводу класса тоже решили довольно быстро. Реально выбор шел между Соркой, Некросом и Барбом. Медленно качающийся компанейский Паладин и слабоватая Амазонка были отвергнуты изначально. В дальнейшем же выбор определялся скоростью прокачки именно на больших уровнях, то есть в упоминавшихся Речке и Хаосе на уров-



▲ **РУССБарб обучает дружественных барбов основам мастерства**

не "Hell". Тут надо было учитывать тот факт, что, начиная с уровня "NightMare", при гибели перса, помимо денег, он терял часть экспы, что было недопустимо. Это склонило чашу весов в сторону жизнеобильного барба. Правда, была у него одна слабость, именуемая "Проклятьем Варваров". Барб отличается колоссальной силой удара, а используя скил Whirl Wind, он может наносить их множественное количество по определенной площади вдоль линии движения. Надо сказать, что высоколевельный Варвар, выполняющий этот удар, – зрелище завораживающее. Но в Хаосе его встречали монстры Oblivion Knight (далее Обливон), обладающие проклятием "Iron Maiden", которое возвращает удар наносящему его с усилением в несколько раз. То есть, зачищая площадь и применяя свой WW ко всем подряд, Варвар не успевает заметить специфику одного из Обливонов, а пройдясь по нему своей серией ударов, Барб получает назад в несколько раз больше и, чаще всего, превращается в бездыханное тело с кучей баночек и денег, лежащих рядом. Отсюда родилось дополнение к генеральной идее. Действительно, зачем Чемпиону (так не очень скромно, но довольно емко звался герой во время обсуждений) самому делать всю черновую работу. На этих редких Обливонах экспы делалось не много, а риску умереть и потерять существенную долю опыта было достаточно. Разбираться с Обливонами могли Некросы, кстати, обладающие таким же проклятием, а Чемпион спокойно рубил в капусту толстых "Urdar" и "Magot", то есть без особого риска получал экспу.

Много дискуссий вызвало и имя героя. Ведь, по идее, он должен был представлять лучших российских игроков (впоследствии выяснилось - он представлял всю Россию). Предложений было немыслимое количество, остроумных и не очень. Я, например, повеселился над не помню уже чьим предложением назвать чемпиона RusPutin. Но все-таки, как ни крутись, имя героя должно было быть серьезным, иначе к нему бы и относились, как к клоуну.

Десять дней, которые потрясли мир

Конец начавшемуся бардаку положил A-leXX. Этот игрок уже имел несколько персонажей в ладдере и поэтому хорошо знал цену времени, потраченному на разговоры вместо прокачки.

Таким образом на аккаунте rus-1 родился персонаж с простым (про простоту см. выше) именем RUSSBarb.

Изначально им рулили A-leXX и уже наследивший в ладдере ViTb. Являясь профессиональными игроками, они провели RUSSBarba через начальные уровни с неимоверной скоростью. Скажем, сорок седьмой левел был достигнут за одни сутки.

Мало того, что RUSSBarb показался в ладдере, он шокировал всех его обитателей быстрым продвижением наверх. Набираемая им в час экспа была в несколько раз большей, чем вымучивали обитатели первой десятки ладдера. Правили бал в ладдере шведы. Что было несколько удивительно, ведь среди играющих на европейской части Batle.net по количеству явно доминировали немцы. Первое место занимал некий барон Gigalos. Именно от него к нашим рулевым понеслись первые изумленные реплики. Затем и мировые игровые сайты запестрели восхищенными возгласами. Еще бы.

Кстати, именно сейчас пришел момент рассказать о том, благодаря чему был достигнут успех RUSSBarb'a. После семидесятого уровня качаться, прыгая по открытым для всех играм, стало тяжело и, засучив рукава, за дело принялась команда, то есть те, кого в дальнейшем назовут...

Саппорт

Как уже говорилось, для достижения действенного результата Чемпиону нужна была команда. Поначалу казалось, что проблемы в этом не будет. Количество скучающих игроков приличного уровня и просто заинтересовавшихся идеей людей, гарантировало требуемое число участников.

Однако не все так просто. Уже первые игры показали, что человек, во-

шедший в команду RUSSBarb'а, должен практически целиком отказаться от личного, то есть он добровольно лишал себя возможности раскачивать своего перса и рассчитывать на место в ладдере. Конечно, кое-кто умудрялся, расчищая Речку, получать экспу, но для быстрой работы необходимо было рисковать и соответственно умирать, теряя нажитое. Плюс ко всему сидеть в играх надо было от и до, что частенько приводило к переходу на дневной сон с ущербом для работы и прочих мирских радостей. И самое главное: делать это надо было регулярно и ежедневно.

Приняв эти условия, каждый член команды автоматически подписался под тем, что свои амбиции для него имеют теперь второстепенное значение. Многие сняли со своих персов добытые в долгой борьбе уникальные вещи и передали Чемпиону. В отличие от сомнительных кланов на российского Чемпиона работать были готовы многие. Все время и силы были брошены на одну цель.

Глобальность цели сумела сплотить вокруг себя самую самоотверженную часть пользователей российского Batle.net. И именно команда, в конце концов, довела идею до конца, а российского чемпиона - на вершину Diablo II.

Причем команда состояла не только из игравших в сети. В такой же мере я бы отнес к саппорту и болельщиков, своими сообщениями на форумах поддерживавших игроков, и, конечно, наших знаменитых художников, увешавших сайты пропагандистскими плакатами, вызывавшими страх и уважение у противников. В качестве примера приведу следующий топик: "Живу в Ижевске, играть в Batle.net нет возможности, но каждое утро смотрю, на каком месте идет Чемпион. Молодцы! Так держать!".

Согласитесь, в такие моменты понимаешь, какая ответственность на тебе лежит, и берешься за дело с утроенной силой.

Стратегия и тактика

К моменту покорения 80 уровня уже практически окончательно сформировалась схема развития персонажа. В дальнейшем она несколько модернизировалась, и, чтобы не возвращаться к схеме еще раз, приведу ее в том виде, какой она имела в результате.

Дело в том, что весомую экспу

▲ **Партизаны отрезают уши у немецкой сорки (она грязно ругается)**

Барб набирал, только убивая последнего Diablo; соответственно, возня со всеми остальными монстрами была пустой тратой времени и риском для жизни.

Саппорт состоит из команды зачистки, свиты RUSSBarba и появившейся позже всех должности сталкера. Один или два чистильщика создают игру (разумеется, на "Hell"), отправляются на Речку, истребляют монстров, затем проводят те же действия в Хаосе, открывают все печати (выпускающие Diablo), оставляя только одну, после открытия которой монстры не появляются. Далее идут искать Experience Shrine (колодец, посетив который герой получает на 50% больше опыта за убийство монстров, далее ES). Если время поджимает, то они вызывают через канал сталкера, который носится по карте во всех локациях с одной целью - найти ES. Затем, поставив порталы во все нужные места, зовут непосредственно RUSSBarba, который заходит вместе со свитой, добивающей количество участников до восьми человек и имеющей в своем составе как минимум одну Сорку. Дело в том, что у Сорок есть замечательная магия – Static Field, которая сковывает появившегося Diablo и не дает ему напасть на Барба. Мало того, что после открытия последней печати Сорка тормозит зверя, она еще поливает его мощным FrozenOrb, уменьшая его жизнь до минимума. Вошедшему в Хаос RUSSBarb'у остается провести по неподвижному и едва живому Diablo свой сокрушающий удар, получить экспу и идти в следующую, уже подготовленную другой группой зачистки игру. Таким образом, в идеале на одного Diablo уходит около минуты и получается около миллиона экспы. На высших уровнях разница между лидерами составляет 150-200 миллионов, то есть скорость пробега по уровням получается колоссальной. Другое дело, что, как бы ни проста была схема на первый взгляд, для ее выполнения требуется максимальная сыгранность команды и понимание того, что в какой

▲ **Партизаны поймали GERBarba (он зовет на помощь)**

момент тебе надо делать. Плюс ко всему наличие должного количества саппортеров всех уровней. Этим обеспечивается беспрерывный полет RUSSBarb'а по играм и – соответственно - набор экспы.

Мы - первые!

Да, это было именно так. Мы стали первыми. Противники не успели спохватиться вовремя. После того, как они поняли, что RUSSBarb – это командный персонаж, было уже поздно что-то предпринимать. Надо сказать, что методы, опробованные ими, не всегда были достойными великих игроков, которыми, безусловно, являются люди, достигшие вершин ладдера. От высказываний, что, мол, русские - читеры и ламеры, до угроз хакнуть сервер и писем в Blizzard с просьбами стереть русского чемпиона. Причем, на самом деле, под атаками хакеров сервер Blizzard держался из последних сил и периодически "глючил" (что, впрочем, случалось и без них). Gigalos даже обратился за помощью к профессиональным ПК с просьбой разделаться с RUSSbarb. Но мы качались только в запароленных играх, попасть в которые можно было лишь в том случае, если кто-то, забывшись, выдавал пароль и название игры в эфир, то есть вывешивал их в открытом канале.

Один такой случай имел место быть. В игру ворвался, наверное, са-

мый знаменитый ПК – Jakuza Warrior (Барб 88 лев) и пара его приятелей. К счастью, дорогу к Чемпиону им преградил наш суровый барб по имени YPAGAH, который, схлестнувшись с одним из оруженосцев Jakuza, дал время RUSSBarb'у уйти. Конечно, дуэль вряд ли была для Чемпиона фатальной, но рисковать экспой, добытой командой долгим трудом, он не имел права. Тем более, что перс, специализирующийся на ПК, развивается другим путем и имеет некоторое преимущество перед "мирными".

И тут нашей команде пришлось пройти испытание, испокон веков бывшее самым трудным – медные трубы. Выйдя на 92 уровень и заняв первое место в европейском ладдере, многие члены команды утратили мотивацию. Действительно, расплодившиеся клоны нашего чемпиона: различные SWEBarb, AustriaBarb, SWISSBarb, GERBarb и прочие - не оказывали никакого давления. Несколько веселили два перса на азиатском сервере, показывавшие временами неплохую скорость роста, но они периодически умирали, откатываясь назад. Да и недели недосыпа и напряженной и во многом рутинной работы не могли не сказаться. К тому же конкуренты сделали ловкий ход, забросив предложение о продаже аккаунта и пароля, что было само по себе нелепо, но внесло некоторый раздор в ряды команды. Было выдвинуто требование о персональной ответственности рулевого за сохранность пароля и об изменении его при смене играющего. Обиженный этим, команду покинул A-leXX, у второго же рулевого Vitb случились вполне российские проблемы с провайдером. А надо сказать, что рулевой на тот момент был фигурой культовой: помимо самого управления Чемпионом, он должен был координировать действия команды, отвечать на сыпавшиеся месаджи и, разумеется, сидеть с командой от звонка и до звонка без права даже на перекур. В общем, в какой-то момент мы остались без рулевого и прокачка остановилась.

Во время собранного Shoti совета московской части команды, в которую входил и Vitb, пароль от чемпиона передали в руки питерцу Riksy. На наше счастье, оживились корейцы, они практически уже наступали на пятки. Команда активизировалась, но скорость продвижения упала значительно. RUSSBarb появлялся в канале нерегулярно, саппорт разболтался и потихоньку начал заниматься своими делами. Много времени в форумах уделялось разговорам: стоит ли вообще идти дальше да и куда собственно дальше? Как известно, максимально возможным уровнем для героя являлся 99. Да и чем ближе к нему, тем хуже идет экспа и тем больше "расстояние" между уровнями. Со скоростью прокачки, существовавшей на тот момент, 99 уровень казался недостижимым. В общем, все почивали на лаврах. И тут...

Немцы идут

В принципе, как и в сорок первом году, этого все ждали, но никто не хотел в это верить. Взбешенная превосходством русских Европа, долгое время терявшая силы на своих бесполезных местечковых персах, объединилась. Как это исторически уже случалось, враждебные нам силы собрались под германскими флагами. Они переняли у нас абсолютно все, вплоть до наглядной агитации. В принципе, уже само это говорило о правильности выбранного нами пути. Но количеством немцы (хотя повторюсь, за них играла почти вся Европа) превосходили нас существенно. Надо сказать, что и у нас были сторонники в Европе: команда SWISSBarb'а перешла на нашу сторону и несколько раз они оказали существенную помощь. В общем, всеми забытый GERBarb неожиданно пошел наверх, причем со скоростью, сделавшей бы честь и нашему Чемпиону.

Это не могло не встряхнуть команду. Начали возвращаться ушедшие, появились и новые амбициозные саппортеры. Попробовав еще нескольких людей в должности рулевых, в конце остановились на самой надежной тройке: Warlock, Vitb и T-Rex. Появилась должность координатора, который снимал часть нагрузки с рулевого, распределяя саппорт по играм и должностям и позволяя RUSSBarb'у заниматься непосредственно прокачкой в каждой конкретной игре. Темпы роста экспы значительно выросли даже в сравнении с прежними – чемпионскими. Блицкрига у противника не получилось. Запас прочности, в принципе, был солидный. Но...

Дубина народной войны

Немцы доставали неумолимо. Однажды, зайдя на канал, на котором происходило общение команды GERBarb'а, я был поражен тем, что только Сорок-баронесс на нем столько же, сколько у нас всего саппорта. Похоже, им удалось реализовать круглосуточную прокачку, что у нас не получалось - основная нагрузка приходилась на ночи. Еще бы, если по слухам у них было 14 рулевых! Нельзя не сказать, что большинство участников российской команды имели коннект несоизмеримо хуже, чем у противников.

В то время состоялась встреча питерских и московских представителей команды, на которой, помимо текущих вопросов, был выдвинут лозунг: "Все для фронта, все для победы!" И в присутствии трех основных рулевых была торжественно поднята "дубина народной войны"!

Дело в том, что рулевыми не поощрялись, а по возможности и пресекались агрессивные действия, направленные на срыв прокачки соперников. Действительно неотвратимые ответные действия конкурентов в виде флуда (беспрерывного потока сообщений) на канале и в привате мешали рулевому и раздражали очень сильно. К тому же крайне грубые топики, пусть и на иностранных языках, на форумах также появлялись в больших количествах.

Но теперь ситуация стала иной и все средства стали хорошими. После полученного "добро" от рулевых наши ПК под руководством Ирки и Uxhtinez'а ринулись резать уши немецкому саппорту, а если везло - и самому GERBarb'у. Как выяснилось, людей, знающих немецкий, у нас больше, чем у немцев знатоков русского, поэтому информация с немецких сайтов и форумов для команды была не секретной. К тому же оказалось, что противники были не готовы к такой партизанской войне (как, впрочем, и всегда). Действительно, учитывая немногочисленность нашего саппорта, координатор знал наизусть аккаунты всех членов команды и ему не надо было давать информацию в открытый канал, а если на нашем канале появлялись незнакомые аккаунты, то они про-

сто удалялись. У немцев же, учитывая размеры их команды, легко было затеряться среди толпы и вести разрушительную деятельность. Дошло до того, что один наш агент затесался в команду зачистки противников и после подготовки игры был оставлен ждать прихода GERBarb'a, но, разумеется, позвал в эту игру нашего Чемпиона, который, к удивлению немца, охранявшего ES, преспокойно получил экспу из немецкой игры. Действие, конечно, рискованное, но определенный эффект произведшее.

Таким образом, совмещая быстрый набор своей экспы и стараясь помешать это сделать немцу, команде RUSSBarb'a удавалось поддерживать разрыв с противником. Тут открылся момент, который, как мне кажется, сыграл важную роль в произошедшем далее. И, к сожалению, здесь напортачил Blizzard. Оказывается, эти ребята, формально установив максимальный уровень героя 99, не рассчитывали, что к этому значению кто-нибудь сможет приблизиться. В общем, где-то в середине 96 уровня, вместо числа экспы, у персонажа в окне ладдера появилась какая-то безумная цифра в триллионах. Если кто-то доходил в классическом тетрисе до 33000, то он поймет, о чем я толкую. Произошло переполнение разрядов, отведенных под целочисленное значение. Как результат - никто из сторонних наблюдателей и членов команды не мог видеть точное число экспы у героев, то есть осталось сравнивать только их относительное положение в ладдере и продвижение по уровням. А уровней-то осталось всего 97,98 и 99.

Этого рубежа мы достигли первыми, немцы "зашифровались" через пару дней. И началось то, что видный зарубежный политик назвал "схваткой бульдогов под ковром". Истинное состояние экспы знали только рулевые, но отвлекать их во время работы, чтобы держать руку на пульсе набираемой экспы было нетактично. Так что распределять свои силы стало трудно, почти невозможно.

А противнику ничего рассчитывать было не надо. Их огромная машина работала без оглядки на что бы то ни было, и к 97 уровню немцы нас обогнали.

Паники не было. Стиснув зубы, команда работала ночь за ночью, не давая врагам оторваться. 98 левел мы взяли всего на день позже немцев и держались на расстоянии одной ночи работы вплоть до последнего рубежа. Отсчет пошел на часы. Что будет после 99 уровня, не знал никто, но все к нему стремились. Battle.net затаил дыхание.

Последняя битва

Если не ошибаюсь, был понедельник 18 декабря. Отлично поработав в выходные, RUSSBarb подсократил гандикап немца и готовился к прыжку на 99 уровень. На 22.00 оставалось 111 млн, на 02.00 - 95 млн. Что с немцем – непонятно. Часа в 4 из саппорта потянулись игроки, сон брал свое, стало казаться, что и немец отложил свой 99 левел на следующую ночь. А, учитывая, что ночью мы всегда шли быстрее немцев, обогнать его финишным рывком стало реальным.

Ан нет. С утра во вторник по всем форумам и сайтам полетела новость: где-то в районе 09.00 GERBarb достиг 99 уровня.

Честно говоря, после известия так защемило душу, что готов был проронить скупую мужскую слезу. Надо же, в многомесячной гонке мы проиграли всего 16 часов! И то, знай бы, как все получится, думаю, мы могли бы, презрев работу и прочую суету, добить-таки этот уровень без дневного перерыва. Но кто же знал.

Пришел лесник и всех...

А потом на сервера начали "заливать" патч 1.04. И начался сущий цирк. Люди не могли найти своих героев, а, найдя, теряли на следующий день и тому подобное. Потом вдруг в ладдере RUSSBarb начал откатываться то до уровня третьего места, то наоборот. Все, что происходило дальше, можно смело назвать сплошным "глюком" от Blizzard. Убив одного монстра, на первое место вышли немцы, потом опять мы, причем независимо от количества убитых. То есть, кто последний убил, тот и стал первым.

В конце концов, Blizzard решил все закончить одним махом. 1 января нового тысячелетия весь ладдер был стерт! То есть герои остались, но в список лучших они уже попасть не могли. В него попадали только созданные в новом году персы. Лихо, ничего не скажешь.

Итоги

Ну что же, мы утерли нос скептикам, в первую очередь - из Blizzard,

▲ **Руссбарб и команда зачистки радуются 96 уровню**

заявлявшим, что 99 уровень недостижим. Шествие RUSSBarb'a по ладдеру выявляло недостатки Diablo II, которые авторам игры пришлось в спешном порядке устранять. Мы научили весь мир командной игре. Более трех месяцев по всей Европе говорили о российском герое. Наконец, команда сплотила лучших российских игроков, собрала их в мощный кулак, который, я думаю, и впредь будет грозить недругам и помогать друзьям.

Список наиболее запомнившихся членов команды (по просьбе участников указаны ники или имена, по которым их можно найти в форумах и каналах Battle.net).

Приношу извинения не указанным здесь саппортерам, человеческая память тому причиной.

Пообщаться с участниками проекта да и просто с любителями DII, а также узнать последние новости можно на сайтах: www.dungeon.ru, www.kamrad.ru и www.ag.ru в разделе Diablo II.

С надеждой на продолжение

Москва	Питер	Европа	Одесса	Саратов	Киев
Shoti	*Warlock*	*Uxhtinez*	*Groznaya Tetka*	*Astronavt*	*Storm of soul*
Vitb	*Riks (2шт)*	*007*			
T-Rex	*Mad Fan*	*WdW*			
A-LeXX	*LanchD*	*Zyco*			
Jipka	*Atomic roaster*				
Upik (2шт)	*Nexruha*				
Firenna	*Zanderuha*				
YPAGAH	*Agrusha*				
Geo	*Agressor*				
AntiKot	*Vorona*				
Iron Lappu					
Upka					
Infiner					
Babilosha					

Автор выражает огромную благодарность всем, кто помогал готовить статью, особенно за фактические правки и скрины.

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100
(http://www.global100.com),
выпуск 419 от8 января 2000 года
(c) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	15	Baldurs Gate II: Shadows of Amn	Bioware/Interplay	RPG
2	28	Diablo II	Blizzard	Action/RPG
3	56	Planescape: Torment	Interplay	RPG
4	27	Icewind Dale	Interplay	RPG
5	97	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
6	58	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
7	99	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
8	66	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	RTS
9	32	The Longest Journey	FunCom	Quest
10	106	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
11	48	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	Strategy
12	28	Deus Ex	Eidos	Action
13	11	Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood	RTS
14	74	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
15	8	Escape From Monkey Island	LucasArts	Quest
16	44	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
17	7	Call To Power II	Activision	Strategy
18	84	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/Бука/TalonSoft	Strategy
19	5	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	Strategy
20	41	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
21	49	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
22	57	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
23	114	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
24	111	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
25	59	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
26	14	NHL 2001	Electronic Arts	Sports
27	14	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action
28	4	Championship Manager 00-01	Eidos	Sports
29	49	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
30	4	Sacrifice	Shine/Interplay	Strategy
31	30	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	Action/RPG
32	60	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
33	9	Rune	G.O.D.	Action
34	4	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	Action
35	7	Evil Islands	1C/Nival Interactive/UbiSoft	RPG
36	144	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
37	113	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
38	41	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
39	73	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
40	10	FIFA 2001	Electronic Arts	Sports
41	50	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
42	10	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	Quest
43	43	Space Empires 3	Malfador	Strategy
44	83	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
45	118	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
46	29	Shogun: Total War	Electronic Arts	Strategy
47	44	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
48	19	Grand Prix 3	MicroProse	Racing
49	92	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
50	66	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
51	61	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
52	114	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
53	2	Cossacks: European Wars	CDV Software	Strategy
54	14	Wizards & Warriors	Activision	RPG
55	4	American McGee's Alice	Electronic Arts	Quest
56	16	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	RTS
57	66	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
58	67	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
59	4	Sea Dogs/Корсары	1С/Акелла/Bethesda	Action/RPG
60	37	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	Strategy
61	54	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
62	101	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
63	59	Pharaoh	Impressions/Sierra	Strategy
64	66	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
65	93	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
66	83	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
67	25	Warlords Battlecry	Broderbund	Strategy
68	132	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
69	71	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
70	41	Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
71	3	Hitman: Code 47	Eidos	Strategy
72	24	Dark Reign 2	Activision	Strategy
73	5	MechWarrior 4	Microsoft	Action
74	18	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	RTS
75	58	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
76	10	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	Strategy
77	141	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
78	57	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
79	80	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
80	95	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
81	24	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	Strategy
82	7	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	Action
83	4	Real Myst	Broderbund	Quest
84	50	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Online RPG
85	19	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G.O.D.	Action
86	124	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
87	32	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	Online RPG
88	34	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	Racing
89	73	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
90	46	Nox	Westwood/Electronic Arts	Action/RPG
91	1	You Don't Know Jack: 5th Dementia	Jellyvision/Sierra	Logic
92	9	Close Combat: Invasion Normandy	SSI/Mindscape	Wargame
93	29	MDK 2	Interplay	3D Action
94	27	Codename Eagle	TalonSoft	Action
95	4	Gunman Chronicles	Sierra	Action
96	55	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
97	3	Everquest: Scars Of Velious	Verant	Online RPG
98	110	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
99	13	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	Strategy
100	93	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG

ERICSSON
2-ZONE
19:31
YES
NO
1
2 ABC
3 DEF
4 GHI
5 JKL
6 MNO
7 PQRS
8 TUV
9 WXYZ
0 +
T28s

Станислав Шульга

Медный гвоздь

Он хотел подремать еще пару часов, но сквозняк из плохо прикрытого окна вытащил его из-под одеяла. Петр присел на кровати, покачал головой, оглядывая комнату мотеля. Рядом на столике лежал кожаный органайзер с документами, деньгами и кредитками, связка ключей и карта от комнаты с большим красивым брелком в виде бочонка пива. Натянув джинсы и черную футболку, Петр босиком протопал в ванную. Одноразовая зубная щетка, пакет с таким же разовым туалетным набором, выглаженное белое полотенце. Он открыл кран с холодной водой.

За окном, в сырых утренних сумерках северный ветер раскачивал старый сосновый лес.

Вчерашним вечером ветер приволок ливень. Сегодня небо было чисто, но холодные порывы принесли слабый запах гари. В двадцати километрах отсюда горели леса.

На стоянке, кроме его супервана, были припаркованы два спортивных Mitsubishi. Молодая пара голландцев приехала в этот придорожный кэмп на несколько минут позже него. Пока старик-хозяин в зеленом комбинезоне прокатывал платиновый MasterCard и записывал его в гостиничный лист, они целовались чуть поодаль, держа в руках раскрашенные граффити шлемы. Петр подошел к своему "Ирокезу" и оглядел борт. Вчера он думал срезать полкилометра и выехал на не обозначенную нигде грунтовку. Борт был заляпан грязью до дверной ручки. Тумбообразный дроид-механик сиротливо стоял у закрытой двери в гараж. Порыв ветра полоснул по лицу придорожной пылью. Петр провел пальцем по грязному борту и открыл дверь.

Ключ от комнаты с брелком в виде пивного бочонка он оставил висеть на стальном замке стоянки.

Трехосный "Ирокез" покатил в сторону выезда на трассу.

- Восемь один здесь, повторяю, восемь один здесь... Девятый корд здесь... Восемь один, восемь один... Ответьте... - Восемь один здесь, Марк, ты уже не спишь? - Я еще не сплю. Петя, в офисе сказали, что ты выкатываешься. - Correcto mundo, ка-девять... - Когда ты снимешь свой рефлект из вахтового реестра? - Я думал, ты еще спишь, ка-девять. В соответствии с процедурой, в полдень... - Lucky fucker... - Стив, это ты? - Чьетыре три... Не есть хорошо, Петр, вахта заканчивается, ящик пива не ставить, водка не ставить - Сорок третий, что у тебя с переводчиком? - Я сам переводчик... - Ты сам не переводчик, ты дятел. Включи переводчик - Ка-девьять, Марк, что это был? – Ребята, хватит трепаться в эфире. Петр, я вычеркиваю тебя сейчас, у меня перегон был ночной, я поспать хочу... - Добро, Марк. - Ньет, не добро... - Четыре три, чего тебе надо? - Carlsberg ему нужен, десять один здесь – О-о-о, нашего полку прибыло. - Восемь один, давай координаты... - Десять один, это ты, Леша, ты сейчас где? - Посмотри на монитор, восемь один, дистанция двадцать, иду параллельно. - Где планируешь быть вечером? - Ка-девять здесь, Петя, мы договорились. Ка-девять, конец связи... - Алексий, я хотьел бы... - Eight one is here. Who gives a shit what you wanted?..

Одиноко торчавшие дорожные знаки были похожи на пугала посреди незасеянного поля. Месяца через два-три здесь будет жарче, к побережью потянутся семейные трейлеры, серферы, туристические автобусы. Пока же двухполосная трасса была пустынна.

На девушке был длинный кожаный плащ, черный пуловер, темно-синие джинсы и сапоги на широких каблуках. "Копыта" - ретро опять входит в моду. Обычного в этих случаях плаката в руках, на котором толстым фломастером небрежно писали следующую станцию назначения, не было. Девушка просто стояла на обочине, вытянув правую руку.

Когда Петр притормаживал, он думал, что берет на борт студентку лет двадцати двух-двадцати трех. Она села в машину, и стало ясно, что ей еще нет двадцати. Агрессивный кожаный прикид и большая дорожная сумка с одной лямкой прибавляли ей лет пять-шесть. Рыжие волосы, темно-бордовые губы, очень бледное лицо, неподведенные голубые глаза. Уши были густо увешаны стальными кольцами, но этот плотный пирсинг был еще и маскировкой – по крайней мере три из более чем десятка колец были выходами имплантированных в мозг нейроадаптеров. Пока девушка взбиралась на кожаное сидение, Петр отключил Motorol'у.

- Фленсбург?

Он молча кивнул.

Девушка вытащила из кармана скомканную купюру в пятьдесят евро и кинула на бардачок. Не спрашивая разрешения, сняла плащ и бросила на заднее сиденье. Затем, порывшись в необъятных размеров мешке, извлекла отделанный по бокам темно-зеленым нефритом лэптоп. Почти антиквариат - одна из первых моделей Гуччи, символ вторжения высокой моды в сферу компьютерного дизайна. Эта форма меняла кремниевое содержание раз шест - не меньше, но ее стоимость со временем только увеличивалась. Новые "камни" и новые "мозги" все в той же элегантной упаковке.

У нее были "стекла" "Премиум-IV". Она вытащила их из небольшого черного кожаного футляра вместе с тонкими шнурами тродов. Чилийская медь в шелковой обертке, покрытой

тонкой вышивкой. Последний писк моды – для тех, кто сутками не вылезает из рефлектов кафе в кластерах Шельфа. Четыре сотни, не меньше. Троды нашли свое место в разъемах среди колец на ушах, она резко откинулась на сиденье. Экран компьютера не погас, исчез только звук, а ее отрывистые реплики звучали слишком резко. Это была какая-то жуткая смесь немецкого и английского технического жаргона. Она говорила громко, и, когда переходила на русский, казалось, командовала кем-то по ту сторону монитора. Петр сделал музыку громче.

Минут через десять она стянула с глаз "стекла" и погасила экран.

Петр обернулся и спросил:

- Как тебя зовут?

- Анна.

- А меня Петр. К кому едешь, Анна?

Девушка смотрела в окно. Кажется, вопросы интересовали ее не больше, чем номер промчавшегося мимо белого крюкаба. Со знакомством не получалось. Петр выдержал паузу, после чего деликатно кашлянул. Ноль внимания. Он щелкнул переключателем и крепче ухватился за руль.

Из динамика вибрировали цеппы.

Она вытащила трод из уха и повернулась в его сторону.

- Извини, ты что-то спросил?

- Ты едешь во Фленсбург, город небольшой, но заблудиться можно. Я мог бы подбросить...

- Пока не знаю, может быть, – она продолжала о чем-то думать. - Что играет?

- Led Zeppelin.

- Что это такое?

- Белый блюз, начало семидесятых.

- Старье какое. Никогда раньше их не слышала.

Не отрывая взгляд от дороги, Петр наклонил голову. Он хотел что-то сказать, но ее лэптоп снова запищал.

На экране появилась физиономия парня в очках, который громко поприветствовал ее на русском. Девушка помахала ему рукой и сделала какой-то знак, понятный им обоим. Парень кивнул в ответ, и они, не отключая видео-режима, перешли в чат.

Петр бросил взгляд на монитор. Беспорядочная шевелюра, глубоко посаженные карие глаза, двухдневная щетина на подбородке... У него была хорошая память на лица, и это лицо он узнал сразу.

Паром отчаливал, заворачивая по длинной дуге в сторону востока. Многоэтажная стальная конструкция оставляла за собой след взбаламученной воды, сотни мелких водоворотов и белую пену.

- У меня есть для вас работа, Питер.

Петра забавляла эта привычка Брахмана. Датчанин неплохо говорил по-русски. Настолько неплохо, что его акцент казался скорее особенностью личного произношения. Но подчеркнутое произнесение славянских имен на западный лад ставило все на свои места. И это вечное "вы" даже с теми, кого он знал не один год.

Они стояли на корме парома, потягивая баночный Tyborg. На Брахмане было дорогое алеминовое пальто, последний писк деловой европейской моды, и темно-красный шарф. Бриз сдувал с него запах Shico, запах, по которому в офисных джунглях Гамбурга и Франкфурта суетливые подчиненные искали топ-менеджеров. Через пару часов старый лис сменит обличье. А пока он выглядел, как жрец, вернувшийся с богослужения с тарелкой, полной пожертвований.

Солнце шло к закату. Петр не спрашивал Брахмана о деле. Хайкорд обычно размякал после четвертой банки, торопить его не стоило. Он не любил спешки. Всему свое время.

Чуть позже они спустились на грузовую палубу.

Брахман открыл бардачок своего супервана и вынул три диска в одинаковых пластиковых коробках.

- Личные данные. Внешность. Психологический портрет, карта эволюции сознания, биография, семейный фотоальбом, любимые места в родном городе, история болезни, отзывы друзей, учителей и родителей и так далее, - он взял следующий диск. - Электрическая история. Апартаменты в Сайберглобе, любимые кластеры Шельфа и Области, личный рефлект, архив переписки. Дневник. Бот-гид в Сайберглобе. Разработки для Fiakom Inc, Jutell, Hauro Corp. Несколько статей в специализированных изданиях, – он отложил второй диск в сторону. – Дайс. Питер, вы работали с плотностью больше пятисот плоскостей?

- Да.

- Сколько внутренних двигателей?

- До тридцати.

- Хорошо. Если будут проблемы со слепком, свяжитесь с Николавским. Работа должна быть сделана через месяц.

- Не слишком много времени.

- Питер, ее нужно сделать. Это срочная работа.

Петр вскрыл конверт и вытащил несколько фотографий.

Беспорядочная шевелюра, глубоко посаженные карие глаза, двухдневная щетина на подбородке.

На горизонте замаячил автоматический заправочный комплекс и нечто, напоминающее кафе. В животе заурчало – он уехал из кэмпа, не позавтракав.

- Ты не хочешь перекусить?

- Ммм... - она жевала шоколад, не отрываясь от компьютера. – Если будут пироги с яблоками – возьми пару.

- Добро.

Он захлопнул дверь и нажал кнопку на брелке, включавшем блокиратор двигателя.

Сервисный болван-заправщик подкатил к "Ирокезу". Петр прокатал кредитку по верхней панели, дал команду на полный бак.

В кафе было пусто, девушка у стойки смотрела утренние новости CNN.

- Два бургера, большая картошка, стакан спрайта и кофе без сахара.

Официантка, улыбнувшись, пошла выполнять заказ. Петр сел за столик. Переливы звонка мобильного телефона оторвали его от изучения пейзажа за окном.

- Петя?

- Привет, Вацлав.

- Петя, это ты или кто-то шалит с рефлектом твоего "Ирокеза"?

- О чем ты?

- Что она делает в твоей машине?

- Рыжее каре, гайки в ушах, русский со слабым американским акцентом. Так это она, я не ошибся?

- Петя, кончай шутить, что она делает в твоей машине?

- Ей нужно во Фленсбург.

- Ты опять вошел в игру?

- Нет, она тормознула меня на трассе.

- Не понял, вы что, договорились о встрече?

- Нет, она стояла на обочине и махала рукой. Откуда я знал, кто она такая?

- Ты хочешь сказать, что просто случайно подцепил ее на трассе?

- Так и есть.

- Матка бозка...

- А что, возникла проблема?

- Она опять выбралась из-под колпака.

- Она делает это каждый месяц.

- Через полмесяца ей будет восемнадцать. Где она шлялась всю последнюю неделю, пока непонятно. В кластерах Карелина творится черт знает что. И тут она выходит на связь из твоей машины. Я думал, преторы что-то переиграли без меня. Так ты говоришь, это случайность?

- Да. Весело, правда?

- Пока наши орнитологи не вычислят ее маршрут, мне весело не будет.

- В чем дело?

- Я уже сказал - через две недели ей исполняется восемнадцать. Сам понимаешь... Фленсбург?

- Это три часа чистого времени. Я думаю, ей не исполнится восемнадцать за это время.

Официантка принесла завтрак.

- Петя, на всякий случай - держи микрофон в ухе. Птичку контролируют Фидлер и Крюг. Ребята будут время от времени выходить на связь, так что не дергайся.

- Лады, Вацлав.

- Слушай, а чего ты вообще взял ее на борт? Hombat'у это не понравится.

- Я схожу с Магистрали.

- Oh, lucky you...

- И потом я не понимаю, чего ты волнуешься.

- Ну, возможны любые последствия...

- Да? После всего того, что мы сделали, по-моему, уже мало что возможно.

- Ты всегда был оптимистом...

- Не всегда и не оптимистом.

- Ладно. Но если что...

- Если что, то отвечать буду я. Вопрос снят?

- Хорошо, - голос Вацлава прозвучал слегка утомленным. – Пятый претор, конец связи.

Петр добил завтрак и вышел из кафетерия.

Его попутчица по-прежнему была углублена в общение с кем-то по ту сторону активной матрицы.

- Клерк, это Фидлер. Heaven Control Group. Подробного брифинга не будет, но кое-что тебе знать следует. Последние шесть месяцев мисс Мортон очень активно общалась с хакерским кланом [Module9]. Практически сразу же после того, как она исчезла из поля зрения, начались атаки на кластеры Karelin & Son в Европе. Коммуникационные отделы, полный катаут. Работа чистая и быстрая. Сейчас мы контролируем ее исходящие. Она по-прежнему считает главной целью Карелина-младшего. Но поводов расслабляться пока еще нет. От юной мисс можно ждать любых осложнений.

Она лгала. Ее звали не Анна. Ее звали Эрика Мортон. Дочь Владимира Карелина и Кристины Мортон, американки шведского происхождения. Русский лесоторговец был из тех, кто сделал себе состояние в начале девяностых и сумел пробиться в высшую лигу мирового бизнеса. К моменту встречи с Кристиной он, уже гражданин Соединенных Штатов, владел приличным состоянием, бизнес его шел в гору. Брак по любви подарил ему троих дочерей: Энджел, Маргарет и Эрику. Девочки были очень разные. Не останавливающаяся ни на минуту Эрика и углубленная в себя Маргарет часто ссорились, пока были маленькие. Но когда появлялась старшая, Энджел, в детской воцарялся мир – она со всеми умела находить общий язык. Врожденная коммуникабельность плюс доброжелательность делали ее почти миротворцем.

Работать Энджел начала рано. Карелин-старший, купивший диплом уже после того, как заработал первый миллион, считал пять лет на стационаре "глупством и дураковаляниem" и приветствовал совмещение образования и "настоящего дела". Карьера ее развивалась успешно. За полтора года она проскочила несколько степеней в иерархии одной из отцовских фирм и заняла одну из ключевых позиций в отделе контрактов. В ее ведении были договора с юго-восточными партнерами, где такт и умение вести себя подобающим образом играли едва ли не главную роль. Она умела "улаживать дела". Еще Энджел неплохо рисовала акварелью, каталась на горных лыжах и вела активную переписку с тремя десятками друзей по всему миру, причем с большинством из них она познакомилась во время рейдов по "разговорным" кластерам Си-Джея.

Она погибла, когда Эрике было пятнадцать. На трассе Марсель-Париж случилась одна из крупнейших в том году автомобильных катастроф. Рейсовый пассажирский автобус столкнулся с дальнобойным траком, шедшим по встречной полосе. В течение двадцати минут мчавшиеся за ними машины, сминая капоты и багажники друг друга, сжимались в гармошку из железа и пластика. Ее спортивный "Мерседес" был одним из первых в этой мясорубке.

Для Эрики это было концом детства.

Петр читал ее досье. От отца девушка унаследовала аналитический ум, темперамент и склонность к авантюрам. От матери – упорство в достижении целей и длинные светлые волосы. После смерти сестры Эрика в первый раз сбежала в Стокгольм, где сделала короткое каре и выкрасила волосы в темно-красный цвет. Впрочем, сбегала она не для того, чтобы найти салон подороже. В одном из личных сейфов особняка в Седермальме Энджел Мортон хранила свой генетический материал. Особняк принадлежал их матери, но только Эрика знала, в каком тайнике сестра спрятала образцы своей крови и тканей.

Ее нашли и вернули домой. Семейный совет был долгим и шумным. Вопрос о восстановлении Энджел не обсуждался. Православные, как и протестанты, не одобряли подобные операции. Поэтому ни отец, ни мать не поддержали предложения Эрики об использовании генетического материала. Тема была закрыта. Эрику отправили в долгий круиз по Средиземноморью. Ее потеряли в Марселе и опять нашли на выезде из аэропорта Руасси. Но побеги из-под домашнего ареста продолжались.

- Кое-кто интересуется, что было в сейфах стокгольмского особняка. Кто-то всерьез беспокоится о том, что существует генетический материал Энджел. Восстановление биологической основы, потом – личности, затем – юридических прав... Это может привести к неожиданному обороту дел. По европейскому законодательству, клон может быть восстановлен в правах, если хотя бы один из родителей признает в клоне личность. По американскому - если это сделают двое близких родственников. Она может сделать это и в Европе, и в Штатах. Карелин...

- Так этот "кто-то" не сам Карелин?

- Это другой Карелин. Василий, сын от первого брака. Старику все равно, он не придает большого значения всем этим играм с генетикой и бустерскими технологиями. Отношения сестер и Василия никогда не были особенно теплыми. С Энджел он соперничал, Эрику за глаза называет придурковатой соплячкой. Возврат Энджел с того света приведет к войне. Шестьсот миллионов долларов, которые старик предназначил Энджел в завещании, – это не просто цифра. Это пять процентов акций Iridium-II, нескольких монокристаллических заводов на Западном побережье и лесопилок на Енисее. Стоимость всего этого, в особенности, если речь идет о стволах Iridium'а, может возрасти в ближайшие несколько лет на десять-пятнадцать процентов.

- Старик может перекроить завещание?

- Неизвестно. Василий подстраховывается. К шатаниям Эрики по хакерским кафе он относится настороженно. Ему известно, что она пытается установить связи с ребятами с хак-сцены и тусуется с уличными кланами, учится работать с соответствующим пэо. Когда ей исполнится восемнадцать, она получит право на инициацию восстановления. Кто знает, может, у нее хватит денег и на то, чтобы восстановить психическую структуру клона.

- Понятно. И основная цель протокола?

- По данным Карелина-младшего, существуют три компактных контейнера, в которых хранится материал. Ему нужно узнать, где они находятся. Проблема в том, что Эрика научилась стряхивать с себя любых "жуков". Юная леди постоянно меняет места дислокации контейнеров, уходит от охраны, приставленной отцом, от сыщиков Василия, от спутникового слежения. Мисс Мортон практически не общается со старым кругом знакомых, все ее новые приятели – это студенты, ребята с окраин. Никто из них не станет стучать на нее. Нужен тот, кто сможет, пусть и с задержкой, информировать основную группу о ее местоположении.

- Василий не хочет купить весь пакет услуг?

- Мы уговорили его только на то, чтобы слежка велась с наших спутни-

ков. Наземную часть берет на себя его отдел. За вами - тот, кто будет нашим "маяком" в деле поиска сбежавшей мисс Мортон.

- Что получает клан?

- Карелин заключил сделку с преторами консорциума, но клан будет иметь сорок процентов от гонорара. Выплаты идут за каждый обнаруженный контейнер с материалом. По десять миллионов за каждый термос.

- Почему бы ей не спрятать контейнеры в Лозанне?

- В Лозанне не дают ящик и ключ от него, если тебе меньше восемнадцати. Как и во всех других подобных местах. Вы забыли об этом, Питер? Я думаю, Василий опасается такого варианта больше всего. Если какой-то из термосов исчезнет в швейцарских сейфах, ему не помогут никакие деньги. В нашем распоряжении чуть больше года.

- А что с Маргарет?

- Она боится Василия. Вначале поддерживала всю эту затею с регенерацией, но потом имела не очень приятный разговор со сводным братом. Сейчас Маргарет учится в колледже в Беркли и приезжает в Европу на каникулы и семейные праздники. Она без восторга воспринимает новую компанию Эрики. Последние полгода они практически прекратили контакты. Можно сказать, что Маргарет так же, как и родители, в этой игре не участвует...

Паром походил к пристани.

- Я думаю, Вам стоит вернуться в свой автомобиль, Питер. Договорим на берегу.

Рядом с суперваном Петра гудели дизелями несколько дальнобойных траков с чешскими номерами.
На светофоре зажегся зеленый. Ворота парома заскрипели, из стального чрева начали выезжать десятки легковых автомобилей, грузовики, автобусы и темно-зеленые вагоны нескольких ночных поездов.

- Это Фидлер. Есть новости. Парни из [Module9] будут прессовать Карелина вирусами до самого дня ее рождения. "Быки" надавили на Лемура. Судя по тому, что он рассказал, следующие две недели она будет двигаться на юг, а парни – методично отсекать связь. Во Фленсбурге ее ждут. Кто - мы пока не знаем. Есть информация о том, что мисс Мортон собирается сделать цифровую копию ДНК. Дементьев сказал, что кто-то открыл ей крупный кредит, который может покрыть расходы на три гига очень плотного слепка. Аналитики сейчас просчитывают возможные варианты. Как только что-то будет, я позвоню.

Они стояли на берегу перед той развилкой, где главная трасса уходила в сторону от фьорда.

- Юная леди хочет познакомиться с крутым парнем? Так надо дать ей то, чего она хочет. – Брахман взял в руку пригоршню мелкой гальки. – Мотающийся по трассе волк-одиночка, сплевывающий сквозь зубы при разговоре с клиентом. Каждый день уходит от погони: то от техников Холма, то от конкурентов. Живет в дешевых мотелях, трахает официанток, дерется с дальнобойщиками. Пользователь альтернативной сети. Маргинал, живущий по ту сторону реальности. Вся та чушь, которую тиражирует сейчас Голливуд и желтые газеты. Конечно, не настолько примитивная.

- Цель всего этого?

- Подцель, а возможно, и ключ к решению главной задачи - убрать ее с улицы. Эрика одержима идеей возвратить Энджел с того света. Поэтому она ищет выходы на серьезных людей как на хакерской, так и на нашей сцене. Кое-какие успехи у нее уже есть. Но девочке ее круга совсем не обязательно знать исходники Decad'ы или тонкости в обращении с железяками. Ее надо вернуть в дорогие клубы. Юная леди снова начнет носить хорошую одежду, общаться с подобными себе. И больше не будет изучать руководства пользователя по MindScape. Для этого нам нужен наездник с Магистрали, почти ее ровесник, который расскажет ей о всех прелестях жизни на дороге.

- Понятно. Права на использование памяти утрясены?

- Да.

- С кем?

- С родными.

- Почему?

- Господин Сергей уже два года покоится с миром. Слишком много пива "Балтика №7" и слишком неосторожное катание на лодке. Из пятерых, катавшихся в тот день по озеру в парке города Павловска, двое утонули. Это действительно очень грустная история.

- Почему мертвец, Нильс?

- Перестраховка. Если ей придет в голову просветить рефлект, то лучше, если она найдет реальную память, а не что-нибудь, что обычно делают кукольники.

- Реал заканчивается на цифре двадцать два. По легенде ему двадцать пять. Где я возьму еще три года?

- Снимете с себя. Немного фантазии, немного ножниц. Я не думаю, что она сможет разглядеть шов, если его сделаете Вы.

До этого Петр работал с подобными делами два раза. Оба заказа были слиты Тумосу и, как он понял позже, были пробными работами. Оба раза это были старые люди, далеко за семьдесят, скромные обыватели, жившие тихо и тихо умершие. Раньше в гостиных и спальнях оставались портреты умерших близких и фотоальбомы. Теперь родственники заказывали разговаривающие копии тех, кто отошел в мир иной. Запустив компьютер и подключившись к кластеру того же Тумоса, можно было понаблюдать за жизнью того, кто ушел, но по-прежнему был дорог.

В кэмпе на обочине трассы Е-81 Петр провел несколько дней, вспоминая ошибки и удачи десятилетней давности. Сергея Дементьева уже не было. Его жизнь в реале закончилась на цифре двадцать два. То, что могло случиться дальше, так и не случилось, это был чистый лист бумаги, на котором можно было написать все, что угодно: первый оглушительный успех, первую крупную неудачу, первую настоящую любовь. Или размеренную обыденность жизни в кредит.

Ужиная крепким кофе и покидая "Ирокез" только для того, чтобы сбегать в ближайший супермаркет за пиццей, он заполнял пробел, возникший после той трагедии в Павловске. Двадцать два, двадцать три, двадцать четыре.

Двадцать пять. В этом возрасте неплохо начинать.

"Чем дальше, сынок, тем больше жизнь становится похожей на железную дорогу," - так говорил его отец,

всю жизнь работавший начальником небольшого подразделения в большой компании. Двадцать лет безупречной службы. Его связей хватило для того, чтобы после университета пристроить сына в свою компанию.

Кейс. Галстук. Бизнес-ланч за счет конторы. Стандартный соцпакет для младшего персонала. Официальные вечеринки. Воздушные шарики с фирменным логотипом. Движение по эскалатору, который медленно, но верно вез наверх лучших представителей среднего класса. Он быстро сумел стать своим в офисе, помогли отцовские советы и собственная коммуникабельность. Ворчание "старослужащих" по поводу низких зарплат и "непроходимой тупости" начальства он поначалу воспринимал как болтовню неудачников, но постепенно стал принимать все более активное участие в этом перемывании начальственных костей.

Однажды вечером, выбравшись из холодной свежести офиса на теплый летний асфальт, ему стало невыносимо противно. Оттого, что опустился до банальных склок, которые никуда не исчезнут, даже если когда-нибудь он переберется в отдельный кабинет. Оттого, что с каждым днем он все меньше понимал, что делает в этом многоэтажном лабиринте.

После работы Петр стал наведываться в ближайшую "стекляшку". Две большие кружки светлой "Оболони" приводили его в состояние благодушного отупения, по утрам отзывавшегося кислым привкусом во рту.

В руке Степанова, начальника отдела логистики их фирмы, была кружка той же светлой "Оболони". "Это сожрет тебя изнутри, парень", – сказал он тогда без всякого вступления, и Петр вначале не понял, к кому обращены эти слова. Это сожрет тебя... Степанов не был пьян. Честно отработавший свой рабочий день "костюм" начал расслабляться в выходные.

- Я не совсем понимаю...

- Тебе не нужна карьера, парень. Ты рвешь свою задницу надвое не для того, чтобы сидеть в отдельном кабинете.

- Все остальные хотят этого.

- Им нужна скорлупа; дело, которое они делают, приносит им деньги и видимость успеха... Тебе нужно другое. Ты хочешь быть профи, чтобы другие говорили о тебе: да, этот парень многого стоит. Для тебя это успех.

- И это жрет меня?

- Нет. Тебя жрет бессилие. Ты хочешь покататься на ударной волне, а сам плетешься в фарватере за ледоколом, и шансов выйти в авангард у тебя почти нет.

- Откуда вы знаете?

- Поверь, я видел достаточно амбициозных сопляков. Хороших и разных. Тебе надо быть впереди, на капитанском мостике: ветер в лицо, крики чаек, на всех парусах к... Короче, вся эта романтическая чушь. Твои амбиции можно удовлетворить гораздо быстрее и без потери достоинства.

- Как?

Степанов заглотнул пива, вытащил толстый деловой блокнот:

- Менять систему. Не бойся, это не страшно. У такого, как ты, все еще спереди, - твердым почерком он вывел мыльный адрес. - Пошлешь сообщение. Сошлешься на меня, - потом засмеялся - Как звать-то меня, помнишь? Впрочем, если хочешь - заходи в "Орки". Ребята сегодня рулят.

В "Орках" в тот вечер сорокалетние "ребята" из квакерского клана [CLS], известные также как "Клерки", играли четыре на четыре с такими же стариками из [KPD]. Два раз в месяц управленцы среднего звена ослабляли узлы стильных ошейников, закатывали рукава рубашек в крупную клетку и рубились в "Кваку", забывая о тяжести принятых за неделю решений. Именно там Петр познакомился с Белодедом, Hombat'ом, гейткипером из [JPG]. На вторник ему назначили первое собеседование.

У него было еще пять собеседований и два "глубоких" теста. Слухи об оригинальной корпоративной культуре GK наполовину оказались правдой. В конце тестирования ему предложили на выбор ряд специальностей и обрисовали возможные перспективы роста.

Полгода Петр занимался "классическим" гейткипингом. Ему дали двух ботов-фильтров, которые цедили в сети информацию для полутора десятков клиентов, а Петр контролировал работу и связывался с заказчиками по мере надобности. Попутно он проходил тренинговый класс, который вел Hombat. Тренинги проводились еще с двумя новичками, и вначале Петр воспринимал это как обычный "курс молодого бойца", целью которого было, как обычно, впарить вновь прибывшему основные лозунги фирмы. Позже он понял, что это была первая стадия прокачки, вспахивание земли и засевание поля. Его готовили к работе по основному профилю.

Петр стал кукольником, разработчиком систем искусственного интеллекта. Средний и высший уровень сложности, полная цепочка – от прописки протокола, фильтрующих и синтезирующих модулей, "характера" до внешнего вида. Начинал он с ботов-тренажеров для квакерской арены и за три года сумел добраться до уровня в двести римановских пунктов.

"Кукольник, говоришь". С тех пор как Петр уволился из конторы, они сталкивались со Степановым в "Орках". В отличие от всех остальных подобных клубов города здесь была неплохая кухня за относительно сносную цену. Были и весьма оригинальные фирменные блюда, типа "Беф-Строгоссов", мороженое "Кокосовый демон" или коктейль "Imp's Swamp". Также большой популярностью пользовались вилки в виде логотипа третьего Квака, которые некоторые посетители, по большей части - мальчишки, пытались безвозмездно взять на память. Пока Петр рассказывал об изменениях, происшедших в его жизни, Степанов наматывал на логотип длинные тонкие макароны. Они плавали в глубокой тарелке, наполненной темно-красным соусом и, кажется, это было тоже что-то фирменное. После того как все макаронины были успешно выловлены из тарелки, Степанов принялся за мясо. "Кукольники. Наследники раввина Леви". – "Кого?" – "Жил такой еврей в Праге. Старая история." Снабженец много чего знал, но в отличие от "бывалых" болтунов никогда не скрывал своего невежества, если был не в курсе. О кукольниках он знал очень много и время от времени делал проекты под заказ. Логотип насквозь проткнул кусок рубленой говядины: "По гамбургскому счету, в этой работе нет ничего нового. Это то же самое, чем занимались писатели, художники, артисты и тому подобная братия. Как раньше говорили? "Создать характер". Сейчас говорят "сваять протокол". Писатель работал со знаком на плоской поверхности, художник с маслом и холстом, артист делал характер из себя. Ты собираешься делать искусственный интеллект. У тебя есть тачка последней модели, соответствующий софт. Различия чисто технологические. Но суть от этого не поменялась... Ты понимаешь, о чем я?"

Петр пересказал эту историю, заменив некоторые второстепенные детали, вроде фамилии главного героя и города, в котором происходило дело. Он отладил альфа-версию и отправил ее нескольким тестерам, которые обычно прогоняли продукт на предмет глюкавости. Ответы были ободряюще-положительными и только от Степанова пришла очень короткая и убийственная мессага: "Плохо".

Старый логистик завалился в "Ирокез" на исходе ночи. Не завтракая и не спрашивая, как дела, он с ходу открыл свой командировочный кейс, из которого появилась куча старых компактов. "Она не клюнет на это, ты понял. Она не заглотнет то, что ты и Брахман собираетесь ей предложить. Динамика характера не та, не тот двигатель," - суть дела он изложил минут за двадцать, а после они двое суток правили схему.

- Вся эта братия - писатели, артисты - о которой я рассказывал когда-то давно и которая до сих пор считает себя авангардом впереди стада баранов... Большинство тех образов, которых наплодили эти чудаки, – уроды. Больные и поломанные жизнью люди. А знаешь, в чем проблема? Они думают, что движение идет

только от конфликта. Конфликта с теми, кто тебя окружает, или от той трещины, которая есть внутри. Динамика их образов, жизни их героев идет от в направлении от травмы или к травме. В сущности, они выносили на свет свои болезни. У тебя, Петро, та же самая динамика. Конфликт, трещина. Она сильная девочка, но она больна. И что ты ей предлагаешь? Вся эта наносная бравада, под которой ныкается молодой амбициозный сноб, с неизжитым комплексом гадкого утенка и частыми приступами карьеризма. Ей не нужен сосед по палате, ей нужен доктор. Точка отсчета, динамика должна быть в другом, не в конфликте... Ну ты же умный парень, ты знаешь ответ. Сильные чувства, впечатления, большие события, любовь, успех. Длинный список... Ладно, не буду тебя мучить, мне нужна биография ее сестры.

Первичный массив данных по Карелиным степановские боты-аналитики обрабатывали часа три. Сам логистик молча топтал клаву, игнорируя голосовой интерфейс управления. Он набивал длинные команды в консоли и постоянно требовал зеленый чай.

"Ты знаешь, чего она хочет?" - "Воскресить мертвеца". – "Правильно, а почему она этого хочет?" - "Потому что она любила свою сестру". – "Слишком общий ответ. Конкретизируй." - "Не знаю" - "Потеря, сестра унесла с собой что-то, что было нужно Эрике. Что? Ты знаешь?". -."Нет" - "Смотри. Вот этот пик. Энджел заканчивает колледж, потом полгода в отделе маркетинга, ничего особенного, рутина, факсы со стола на стол носить. Полный застой. В июле она просит о переводе и переходит в отдел контрактов того же подразделения и тут начинает скакать через позиции. За год она добирается до второго зама". – "Папа подтолкнул". - "Старик? Никогда. Этот веревки из Василия вил, пока тот стал тем, кем он стал. Версия не проходит. Что еще?" - "Федор Иванович, не мучь..." - "Момент истины. От этого люди бросают все и уходят в монастыри, меняют образ жизни, полностью перекрашивают мотивировки. Священники называют это касанием Господа, художники - полетом творческой мысли, вдохновением... Все становится ясно и понятно, нет ничего лишнего, ясно, что будет дальше, в следующие несколько часов, дней, лет. Она поняла, где ее место в этой жизни. Такие люди иногда меняются внешне... " - "Какое это имеет отношение к Эрике?" - "Малая буйная с самого детства. Вся в отца. Она почувствовала эту перемену, эту уверенность Энджел, не понимая, откуда это идет, но хотела быть такой же. Тут не простое желание вернуть плоть к жизни, чтобы потом мило общаться за чашкой кофе. Эрика хочет знать, откуда в ее милой сестре появился этот стержень, это спокойствие и уверенность в себе". - "И что мне делать?" - "Дементьев должен быть таким же. Уже нашедшим себя. Пережившим момент истины. Это должно быть точкой отсчета в его характере, а не желание удовлетворить свои болезненные амбиции. Тогда у вас есть шанс, что он станет не просто хорошим знакомым". - "А если она не почувствует, не поверит?" - "Почувствует и поверит. Главное – нужно создать образ, обрисовать контур события. Это похоже на взрыв, удар молнии, прорыв плотины. В тебе копится память об этой жизни, тексты, символы, образы. Потом - одна деталь и все становится на свои места. В одно мгновение. Все обретает смысл, все, что было с тобой. Похожие вещи случаются с каждым, каждый хоть раз прикасается к Закону, понимает что-то, что было, и после этого знает, что будет. Но у одних это проходит не слишком сильно и они забывают об этом всю оставшуюся жизнь, у других, один раз начавшись, не заканчивается никогда. Мудрецы, пророки, большие ученые. Таких единицы, их момент истины открывает им закон во всей полноте. Коннект с сервером Господа, коннект на бесконечной скорости, который не рвется никогда. Вспомни свой первый рейд по Магистрали. Первый выезд из дока, первую трансферную операция, когда два десятка бортов слаженно работают вместе. Ничего лишнего, только ты, твои партнеры и дорога. Ничего лишнего. Вспомни, Петр. Вспомни, как в первый раз ты оседлал ударную волну, и ты поймешь, о чем ты должен ей сказать".

Тогда Степанов уехал поздним вечером. "Почитай переписку Энджел. Это получше мемуаров какого-нибудь Нобелевского лауреата по литературе. Почитай, особенно письма к парню с ником Валигар".

Затем было еще две недели, которые вымотали его до невозможности. Скупые замечания Степанова, установки Нильса, комментарии менее глобального характера от других тестеров – все это еще раз было свалено в кучу и перегнано в "слепок реальности" с плотностью пятьсот семантических плоскостей. В пространстве кластера "базальтовый" массив данных обрел внешность парня двадцати пяти лет. Си-Джей пополнился еще одним объектом с искусственным разумом, судьбой и внешностью.

Позже, когда проект уже вступил во вторую фазу, Эрике дали покопаться в документации отдела кадров, где она нашла информацию о человеке по имени Сергей Дементьев. И, как правильно предполагал Брахман, девушка попыталась просканировать рефлект. Она нашла индивидуальные линии памяти, вплетенные в структуру дайса. Это успокоило ее настолько, что она начала делать первые настоящие шаги навстречу тому, кто называл себя "Сергей Дементьев".

- Классная у тебя тачка, - Эрика пару раз подпрыгнула на кожаном сидении. – Хорошо срубаешь? Чего делаешь для жизни?

- В смысле? Что значит "делаешь для жизни"? – аналитики не ошибались, родной для нее все-таки был английский, иногда она дословно переиирала идиомы на русский.

- Работаешь кем?

- Гейткипером. Кочевник мобильного сегмента. И тачка эта не моя, а клана.

- Да? – она наклонила голову и посмотрела на Петра из-под своих Премиумов.

- Ага, - ответил тот, – Петр Хилько, юго-восточный GK-консорциум, клан [JPG], – он выговорил это четко и с расстановкой, не поворачивая головы в ее сторону.

- Не надо мне макароны на уши вешать. Наездники Магистрали не берут попутчиков. Это любой пацан с улицы тебе скажет.

- Это пока наездник находится в вахтовом реестре. Перед входом, а тем более при выкате с Магистрали наездник может делать все, что хочет. Пока в сундуке ничего нет, кочевник спит спокойно. Или это тебе пацаны не рассказывали?

- Нет, - она поправила стекла, слегка съехавшие на нос.

- А что они рассказывали?

- Про что?

- Про Магистраль?

- Да много чего, - она тушевалась недолго, быстро овладев собой, в голосе опять завибрировали нотки уверенности в ответе на заданный вопрос. – Ты, наверное, про все это и так знаешь.

- Ну, что и где по Магистрали ездит, я знаю, а вот что пацаны с улицы про это сочиняют, – он широко улыбнулся и повернулся к ней, – не знаю.

- Ха! – она приоткрыла рот и покачала головой. – Не пацаны с улицы.

- А кто?

- Неважно...

(Окончание в следующем номере)

Humor

Составил:
Александр Савченко

... Выставка "Комтек-2001". Американцы проводят презентацию первого в мире суперкомпьютера, который МОЖЕТ ВСЕ. В охающую-ахающую толпу просачивается хмурый хакер Вася:

– И что же ты можешь, умник?

– Мальчик, я могу ВСЕ! Хочешь суп из черепахи? Вот он! Хочешь – прямо щас на Канары? В момент! Хочешь миллион баксов? Нет проблем! Хочешь Бритни Спирз в роскошной кровати? Тут же! Это революция! Это рассвет человечества! Это конец неравенству и эксплуатации! Это торжество демократии! Это вечное блаженство во славу великой Америки! Мальчик, ну скажи, что же ты хочешь?

– OK, железяка, заметано... Я говорю – ты делаешь.

– Ну же! Не томи! Говори! Сделаю тут же!

– Железяка... Format C:\ без бэкапа – время пошло!

***

В двадцать первом веке люди перестанут лгать, лицемерить, красть, убивать. За них это будут делать машины.

***

Надпись на дисплее нового карманного компаса под управлением Windows CE – "Север не найден..."

***

Билл Гейтс:

"Упавшие акции "Майкрософта" можно перезапустить с инсталляционной дискеты".

***

Признание в любви

Любимая! Я инсталлировался в тебя по уши. Ты переформатировала все мои мозги. В моей оперативной памяти еще не было ничего подобного. Моя винда глючит. При виде тебя у меня повышается тактовая частота и винт увеличивается в объеме. Давай создадим с тобой директорию. Но сначала – романтический ужин при зажженных экранах. Можешь сама вызвать меню. Лично я предпочитаю CD-ром, но обещаю не перезагружаться. А потом мы отправимся на твой сайт. Или на мой. Мы откроем друг другу свои файлы.

***

Идет программист по улице. Встречает девушек.

– Девушки, хотите пива?

– Нет!

– Вина?

– Нет!

– Водки?

– Нет!

Программист думает про себя: "Странно, стандартные драйвера не подошли ".

***

Не кажется ли вам символичным, что праздник мелких пакостей и легких ужасов в Штатах называется "Хелло, Win"?

***

Русские хакеры немного покопались в программном обеспечении ракеты "Томагавк" ...

Законы программизма от Ваще.

1. Ничто не работает так, как планировалось запрограммировать.
2. Ничто не программируется так, как должно работать.
3. Хороший программист характеризуется умением доказать, почему задачу невозможно выполнить, когда ему просто лень ее выполнять.
4. На решение проблемы уходит в три раза меньше времени, чем на обсуждение всех "за" и "против" ее решения.
5. Обещанный срок сдачи – это аккуратно рассчитанная дата окончания проекта плюс шесть месяцев.
6. Программисту всегда известна последовательность действий, которыми пользователь может повесить его программу, но он никогда не чинит эту программу, надеясь на то, что никому никогда не придет в голову эту последовательность исполнять.
7. Настоящие программисты любят Windows: все ошибки, сделанные по собственной тупости, можно свалить на Microsoft.
8. Следствие: 99% проблем, сваливаемых на Microsoft, является следствием тупости самих программистов.
9. В приступе злости все почему-то молотят по невинному монитору вместо системного блока.
10. В случае голодовки настоящий программист еще месяц сможет питаться едой, выковыренной из-под кнопок клавиатуры.
11. Настоящий программист уже как минимум поменял три залитых пивом клавиатуры.
12. Все, кто испытывает проблемы с настройкой кодировки, автоматически считаются неандертальцами.
13. Дилетантские разговоры о компьютерах вызывают резкую тошноту вплоть до приступов рвоты. Вопрос о том, как поменять "обои" в Windows вызывает желание перегрызть горло вопрошающему.
14. У большинства людей, нуждающихся в твоей помощи, причина ошибки в работе программы чисто генетическая.
15. HTML, HTTP, FTP, SMTP, TCP/IP, RTFM и т.д. – это слова, а не аббревиатуры.
16. Словосочетание "мышка-норушка" не несет никакого смысла.
17. Самые мистические проблемы, широко раздуваемые и афишируемые, в конце концов, оказываются твоими глупейшими ошибками.
18. Следствие: если твоя программа выполняет мистические действия, значит, ты сделал что-то невероятно тупое.
19. Самое плохое ощущение для программиста – когда вокруг тебя стоят десять человек и все пытаются найти причину проблемы в твоей программе, а ты уже понял, в чем проблема, но боишься сказать, потому что это что-то вопиюще глупое...
20. Решение всех жизненных проблем находится в Интернете. Надо только уметь хорошо искать.
21. Конфликт логических указаний в жизни вызывает фатальную ошибку в работе мозга программиста – возможно повышение температуры и сильное головокружение вплоть до потери сознания.
22. Тех, кто презирает программистов, программисты презирают сильнее, чем те, кто презирает программистов, презирающих программистов, которые презирают тех, кто их презирает.
23. Если ты понял предыдущее, то ты программист.

http://www.anekdot.ru
http://www.bk.ru
fido7.kiev.anekdot
fido7.pvt.exler
fido7.pvt.exler.filtered
fido7.ru.anekdot
fido7.ru.anekdot.digest
fido7.ru.anekdot.filtered
fido7.ru.computer.humor

Вопрос в Microsoft:

Многоуважаемые специалисты!

Скажите, пожалуйста, могу ли я повредить элементы рабочего стола Windows98, если буду протирать экран монитора сухой губкой?

Заранее спасибо, Александр

Уважаемый Александр!

Большое спасибо за Ваше электронное письмо в службу поддержки!

Прежде всего, я хотел бы выразить глубокую признательность Вам за покупку нашего программного продукта и использования DeskTop. Надеемся, что Вы и далее будете получать от нас полезную информацию, поэтому при возникновении каких-либо проблем просим незамедлительно обращаться в службу поддержки.

К огромному сожалению, заведующий департамента DeskTops сейчас в отпуске, а мой отдел ведает включением компьютера в сеть и операцией Reset. Однако философия компании такова, что мы не можем оставить без внимания чью-либо просьбу.

Касаясь Вашей проблемы, предлагаю Вам протестировать прежде всего Вашу губку на тыльной части монитора, не касаясь экрана. Если при этом программное оборудование не издает каких-либо звуков и это не приводит к зависанию программ, то, скорей всего, губка не создаст каких-либо электромагнитных полей, которые бы смогли повредить интерфейс, а также вывести из строя загрузочную область диска.

Если компьютер сетевой, повторите ту же операцию с другими подсоединенными к данной сети устройствами; если компьютер подключен к Интернету, не забудьте известить о начале операции своих партнеров по бизнесу, а так же своего провайдера Интернет. Далее, если у Вас нет загрузочной дискеты, советуем создать ее, она Вам понадобится для ликвидации возможных неполадок. Советуем создать резервную копию диска и временно отсоединить его от системного блока. Узнайте у производителя губки по поводу совместимости ее с системным оборудованием Intel, попросите факс с письменным подтверждением за подписью директора комбината. Всю операцию по удалению пыли нужно производить очень осторожно плавными движениями. Раскрою Вам небольшой секрет – сотрудники корпорации Microsoft предпочитают просто сдувать пыль с мониторов, не используя дополнительное оборудование, вроде губок, так как, изготовленные конкурентами Microsoft, они могут нанести весомый вред корпорации.

и переименовали ее в "Буме-ранг".

***

Российские хакеры перепрограммировали бортовой компьютер российского истребителя СУ-27, теперь боекомплект самолета неограничен.

***

Воротник из шкурки свежезабитого WinAmp'а.

***

Программиста спрашивают:

– Как вам удалось так быстро выучить английский язык?!!

– Да, ерунда какая. Они там почти все слова из C++ взяли.

***

– А что это у тебя все время ScanDisk запускается? Сломалось что-нибудь?

– Да нет, это обычная реакция Windows на выключение компьютера кнопкой питания.

– Разве ты не знаешь, как правильно выключать компьютер?

– Я-то как раз знаю, а вот Windows – нет!

***

Microsoft – маленький софт с большими сюрпризами.

***

Паук подает в суд на World WideWeb: за нарушение копирайта. Впрочем, он будет вполне удовлетворен, если ему в качестве компенсации будут отдавать мух, которых сгоняют с мониторов курсором мыши.

***

Кот схватил мышку за хвост...

... и своротил со стола компьютер!

***

Поймали злые террористы академика, математика и программиста. Привели их на крышу высотного дома и сказали, что внизу натянут тент, кто спрыгнет и на тент попадет, тот жив останется. Академик развел теорию, долго чего-то думал, прыгнул – разбился. Математик быстро посчитал, прикинул, все учел, прыгнул и попал на тент - в общем, спасся. Программист думает: "Ну, математик все сосчитал, я сейчас так же сделаю." Разбегается, прыгает и с воплем: "Ой, перепутал знак!" - улетает в небо...

***

Интеллигентный компьютерный специалист всегда выглядит хорошо, но он не носит с собой зеркало. У него куча компакт-дисков.

***

Программист задел локтем книжку на столе, она упала и заодно сбила открытую бутылку пива... Он, чертыхаясь, поднимает книжку – это руководство по программированию в Windows:

– Вот проклятый, даже в виде книжки чуть что – падает и все рушит!

***

С чего начинается Windows?

С формата на вашем винте!

***

– Почему слоны за компьютерами не работают?

– Мышей боятся!

***

Для перехода к следующей ошибке нажмите кнопку ДАЛЕЕ.

***

– Здравствуйте, вы позвонили в Интернет, говорите, пожалуйста, громче, вас плохо слышно, здесь столько людей!

***

Программист после очень длительного сидения за компьютером выходит на улицу и смотрит на небо:

– Боже, у Тебя тоже Windows стоит?!

***

Старый компьютерщик учит молодого: все люди делятся на тех, кто разбирается в железе, и пользователей. Пользователи же в свою очередь делятся на дятлов и туканов...

М: Ну про дятлов я знаю, а кто такие туканы?

С: Те же дятлы, только клюв помощнее...

***

Из жизни ICQ:

Вчера пришлось возвращаться домой в маршрутном такси. Звонит сотовый. Начинаю говорить. Остальные пассажиры, затаив дыхание, начинают прислушиваться, стараясь не пропустить ни одного слова.

По ходу дела я спрашиваю: "Ты мою аську знаешь?"

В ответ: "Диктуй!"

Я диктую: "167-66-168."

Сидящая рядом миловидная барышня поворачивает на меня изумленное лицо и диким шепотом произносит: "Это грудь-талия-бедра?!"

***

Что такое автомат Калашникова? Это устройство для преобразования стека в очередь.

***

Одиночество – это когда в вашем почтовом ящике письма только от сервера рассылок...

***

– Жена меня совсем достала! Все время шипит на меня!

– А может, она сконнектиться пытается?

***

Системные администраторы не любят пользователей, потому что пользователи приносят плохие новости.

***

Мне сказали, что использовать имя моей кошки в качестве пароля к 'root' – плохой тон... Не буду менять! Я так привык к qZ!813_gg1...

***

Uninstall: Программа "Брат2: Обратно в Америку" успешно удалена

Геймер: А я-то думал, куда программы удаляются...

Константин Подстрешный

Встречаются два парня. Один несет огромный букет роз.
- Кому цветы?
- Светке Соколовой.
- Представляю, как она обрадуется!
- Да вряд ли... сегодня ее похороны...
Анекдот

SIN THE MOVIE

Жанр *Action*
Издатель *Adv Films*
Продолжительность *60 мин.*

Фильм начинается с мерзопакостной сцены – похоронов ДжейСи. Вы все правильно расслышали, лохматый блондин-хакер самым жестоким образом был превращен в мутанта и замочен Блейдом в начале фильма. Неплохой сюжетный ход, только рождаются весьма веские подозрения: похоже, сделано это было исключительно ради того, чтобы ввести на место друга главного героя полногрудую блондинку (в дальнейшем ПБ). ПБ, по совместительству, сестренка ДжейСи, и ею обуревает жажда мести за погибшего братишку. И уж, конечно, не обошлось без участия коварной волш... ученой Эликсис Синклер – полногрудой брюнетки (в дальнейшем ПБ2).

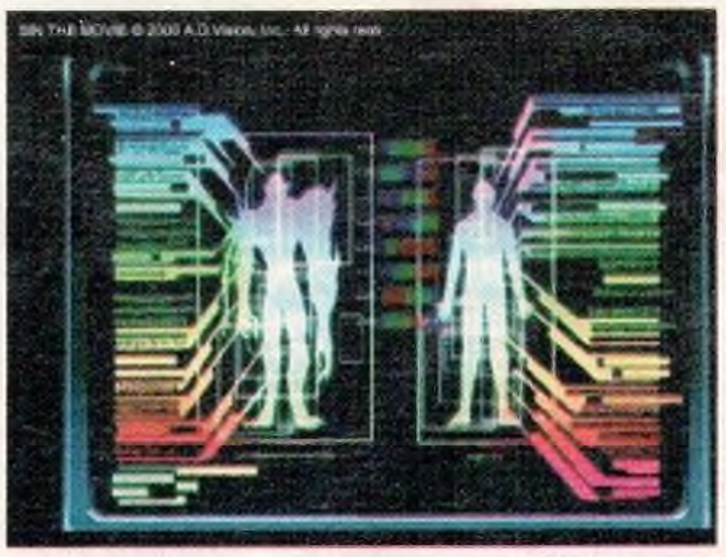
Начало мультфильма невольно располагает к себе, а как же - кровища, оторванные головы полицейских, плюющиеся кислотой мутанты и посреди всего этого безобразия старина Блэйд по колено в крови с верным hardcorps gun. Понимание того, что нас кормят продуктом, извлеченным из консервной банки с надписью "Хранить до 1919 года, а потом сжечь", приходит чуть позже, когда пытаешься понять сюжет. Сценаристу, видимо, не сообщили, что SIN – не сериал, а полнометражный мультфильм, и поэтому поворотов сюжета предостаточно. Чего тут только не намешали: и детство Синклер, и папу Синклер, и папу Блэйда, и то, что этот блэйдский папа водился с мафией, и то, что мафия тоже не любит Синклер, и двенадцать девочек, каждая из которых содержит ген, нужный для непобедимости монстров, и то, что Блэйд наполовину киборг...

Если продолжать список сюжетных извилин, не хватит и двух страниц журнала, не то что отведенной одной. В то же время, самое главное в аниме: харизма персонажей, взаимоотношения героев, юмор – все это осталось за кадром, лишь изредка Блейд прольет скупую мужскую слезу, вспоминая погибших товарищей, одиннадцать мутировавших девочек и папу...

Да и тут же убегает - спасать ПБ и убивать ПБ2. Остальное время принесено в напрасную жертву сюжету. Художники изо всех сил старались уместить огромное количество информации в несчастный мультфильм, а в итоге получилось все скомкано и ужасающе нудно. Зритель пытается удержать в памяти всех персонажей, многие из которых появляются только один раз на экране, да и то только за тем, чтобы картинно умереть.

SiN делали любители "новой волны", которым нравится совмещать стандартных рисованных персонажей с трехмерными отрендеренными на силиконах фонами. Если вы смотрели Blue Submarine No.6 или хотя бы Titan A.E., то поймете, о чем идет речь. Многие художники-мультипликаторы называют такие мультфильмы откровенной халтурой, но это они наивные ничего не понимают в киноискусстве. Что же касается стандартной анимации, то во время работы над двумерными персонажами матушка-природа не просто отдыхала, она, похоже, уехала в отпуск и там нагулялась по полной программе. Единственный светлый момент – сцена в душе с участием ПБ, да и то порезанная американскими цензурщиками.

Ребята из Adv Films хотели сделать шедевр на основе неплохой компьютерной игры, а получились картонные, неинтересные персонажи на красивых трехмерных фонах. Фильм, скорее всего, не понравится ни фанатам игры, ни любителям аниме. А жаль. Жаль ДжейСи, одиннадцать мутировавших девочек, ПБ, ПБ2, две сотни порубленных полицейских, Блэйда и папу...



Почта

Вот и отшумели битвы за бумагу и ее качество, а заодно и за склейку с полиграфией. Для того чтобы понять это достаточно провести рукой по странице, всмотреться в четкие скриншоты, желающие могут понюхать, пожевать, наконец, страницу (*за побочные действия: боли желудка, головные боли, спазмы и клиническую смерть; редакция ответственности не несет – прим. ред.*). Как же я люблю новую полиграфию...

Так что там осталось у нас в запасе? Плакат, борьба PC с приставками, да еще, пожалуй, Жилин. И все... Срочно нужно искать новые темы обсуждения! Пока темы ищутся, плавно переходим к содержанию почты. Всегда приятно получать письма от военнослужащих, от призывников же приятно получать письма вдвойне. Особенно если согласен с каждым словом, даже с критикой. Сегодня такое письмо – Письмо Номера.

Письмо Номера

Привет, "Навигатор"!

Пишет вам из "горящего танка" солдат срочной службы. На данный момент я уже пробыл в наших доблестных пограничных войсках чуть больше полугода, так что считаюсь довольно опытным "войном". Огонь, вода и медные трубы "учебки" уже пройдены и мой мозг вернулся в свое нормальное состояние, то есть жаждет развлечений. К сожалению, чтение книг и постоянная игра в шахматы не могут удовлетворить его потребность в компьютерных развлечениях. Тут очень помогает ваш журнал и огромное ему (и вам всем) за это спасибо.

На "гражданке" я был (почему был?!) ярым геймером – играл сутки на пролет (вот и "доигрался" до армии). Играл во все что более-менее связанно с моим любимым жанром "фэнтази". Помимо компьютерных игр увлекался настольным "Вархаммером", карточным "Мэджиком", встречался с Дэ-эн-Дэшниками и "толкинистами". В общем, спектр моего увлечения был довольно широк.

Только очень немногие мои сослуживцы понимают все муки моей, оторванной от компьютера души. Особенно когда выходят такие долгожданные хиты как "Diablo II"! Немного обезболить душевные раны помогают ваши статьи и рецензии. Вы даже не представляете какую ценность приобрели два номера "Навигатора", которые прислали моему сослуживцу его знакомые. Эти два великолепных образца печатного слова были бережно обклеены прозрачным скотчем (дабы не истрепались) и прочитаны от корки до корки (я даже прочел статьи про ненавистные симуляторы – бррр..). Каждая игра и каждая статья была обсуждена и разобрана на составляющие за неторопливыми разговорами перед "отбоем". А их чтение во время суточных нарядов ночью превращали службу в приятное времяпрепровождение.

Особенно хочется отметить положительную сторону статей, описывающие не конкретные какие-то игры, а размышляющие над каким-нибудь аспектом игрового мира в целом, будь это общие тенденции в развитии стратегических игр за последний промежуток времени. Или историческая справка появления ролевых игр. Это, в принципе, то, что отличает ваш журнал от многих себе подобных и вносит приятное разнообразие в ваш, в общем-то, узкоспециализированный журнал.

Естественно, хочется навести немного критики в ваш адрес, а как же без этого? Ну, во-первых, иногда ваши, мною безмерно уважаемые, авторы не соблюдают баланс "воды" и конкретного описания игры в статье, то есть пишут

о чем угодно только не об игрушке. С одной стороны это хорошо – позволяет поближе познакомиться с внутренним миром автора и делать статью не такой "сухой", но, уважаемые, все хорошо в меру! Ладно, это не такой уж и большой грех, чтобы на нем сильно заострять внимание. Во-вторых, вы часто описываете заведомо неудачные игры и, причем, иногда тратите при этом довольно много полезного пространства вашего бесценного журнала. Экая расточительность! Уж лучше бы вы эти страницы отдали бы под комикс (который я, кстати, недолюбливаю)! Хотя при описании провальной игры автор иногда выплескивает столько ехидства и сатиры, что читать их все равно бывает довольно интересно, но, правда, не всегда... В-третьих, это полиграфия и качество бумаги. Говорить тут особо не о чем, тем более, что, по-моему, каждый кому не лень, упоминает этот недостаток в своем письме.

...

П.С. У машинки нет латинского шрифта, а то бы мое письмо просто наводнили бы всякие английские эпитеты и выражения, хотя, может быть, это и к лучшему, письмо получилось в этом роде довольно оригинальным.

П.С. Пусть вас не смущает тот факт, что письмо отпечатано на машинке:

а. – у меня неразборчивый подчерк

б. – когда ты за машинкой всегда можно сделать вид, что ты занимаешься делом, а не строчишь письма

в. – так намного представительней

Ястребов А.М.
(Калининград В/Ч 2297 "комендантская рота" "Б")

Hi, Навигаторцы и дорогая реДакция!

Жаловаться я в этот раз не буду (крики одобрения). Но прошу напечатать рисунок находящийся в письме, AND написать что это? Это не фуфел етот скрин я нашел на диске моего друга `Hi, Win00`, а не нарисовал сам. Файл называется preview. А вы разберитесь и опубликуйте preview or review or Объясните, что я нашел.

З.Ы. DoOmCraft!

P.S.S. А диск был с Warcraft 2000!

Илья Баранов

Скорее уж FogottenWare, если мне не изменяет память, то это был один из амбициозных проектов тогда еще молодой украинской команды GSC Game World. DoOmCraft так и не родился, но зато коммерческий дебют украинцев – "Казаки" заметили во всем мире. Игра за две недели взлетела на 53 место в Internet TOP 100, а это, согласитесь, впечатляет.

...Когда уже закончится раздел настольных карточных игр?!

[...] Карточные игры для тех у кого никогда не было компа, или кому противопоказан компьютер – например друг Била Гейтса с которым он организовывал Microsoft (к сожалению не помню как его зовут).

HellStool
(Харьков)

Ответ "он закончился в позапрошлом номере" вас устроит? Ну и ладушки! А друга Билла Гейтса зовут Пол Аллен, и он третий по счету самый богатый человек в мире.

P.S. Если кто не помнит, у Пола Аллена – рак крови.

P.P.S. Впрочем, редакция оставляет за собой право в дальнейшем публиковать статьи об интересных с точки зрения редколлегии карточных и ролевых системах, **связанных с компьютерными играми**. Вот так, по бюрократически сухо получилось. Зато не придеретесь.

Вот и созрел еще один ваш читатель

для написания Вам очередной растопки для электрического редакционного камина. Читатель, причем, древний и преданный (с 6-го номера за уже и не помню какой, 1996, кажется, год). [...] (читатель явно ошибся, НИМ выходит с 97 года – прим. ред.)

Теперь вкратце:

НПФСПУОЖдо208СЧУАИЖо/уМВЕОШНИБТ?НСДЗНВТУРД! Вот!

Поясняю требования:

Напечатайте Пожалуйста Фотки, Сделайте Плакат, Увеличьте Объем Журнала до 208 Страниц, Читы Уберите, а Ивана Жилина Оставьте/Удалите; На Самом Деле Забейте На Все Такие Увещевания-Упреки, Развивайтесь Дальше ... Вот!..

Миша Гончаренко

Люблю когда читатели правильные. Правильный читатель не грубит, критикует так, чтобы можно было легко оправдаться, пишет разборчивым подчерком, а еще лучше печатает свое письмо на принтере. Правильных читателей должно быть много. Вот Гончаренко – правильный читатель. Ему принадлежит еще одна крамольная фраза, которая осталась вне напечатанного отрывка – "*а чем фраги не экспа?*".

... А еще меня интересует, что будет дальше с хрониками.

Вот напишет BIB свое руководство, а потом? Вряд ли он сможет бросить Ultim`у да и мы (в смысле читатели) уже привыкли...

Яков Трушков

UO я брошу тогда, когда играть перестану. Надеюсь, что в ближайшем будущем мне это не грозит. На этом позволю себе закруглиться, не то очередные хроники сами собой напишутся :) .

BIB The Tall

Подкармливающий ручную мышку редакционными плюшками
Константин Подстрешный

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Дмитрий Горяйнов

Главный почтальон
Лера Чашечникова

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Navigator Crack Group
Алексей Ролдугин aka Aleph

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.zenon.net***)

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции. Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

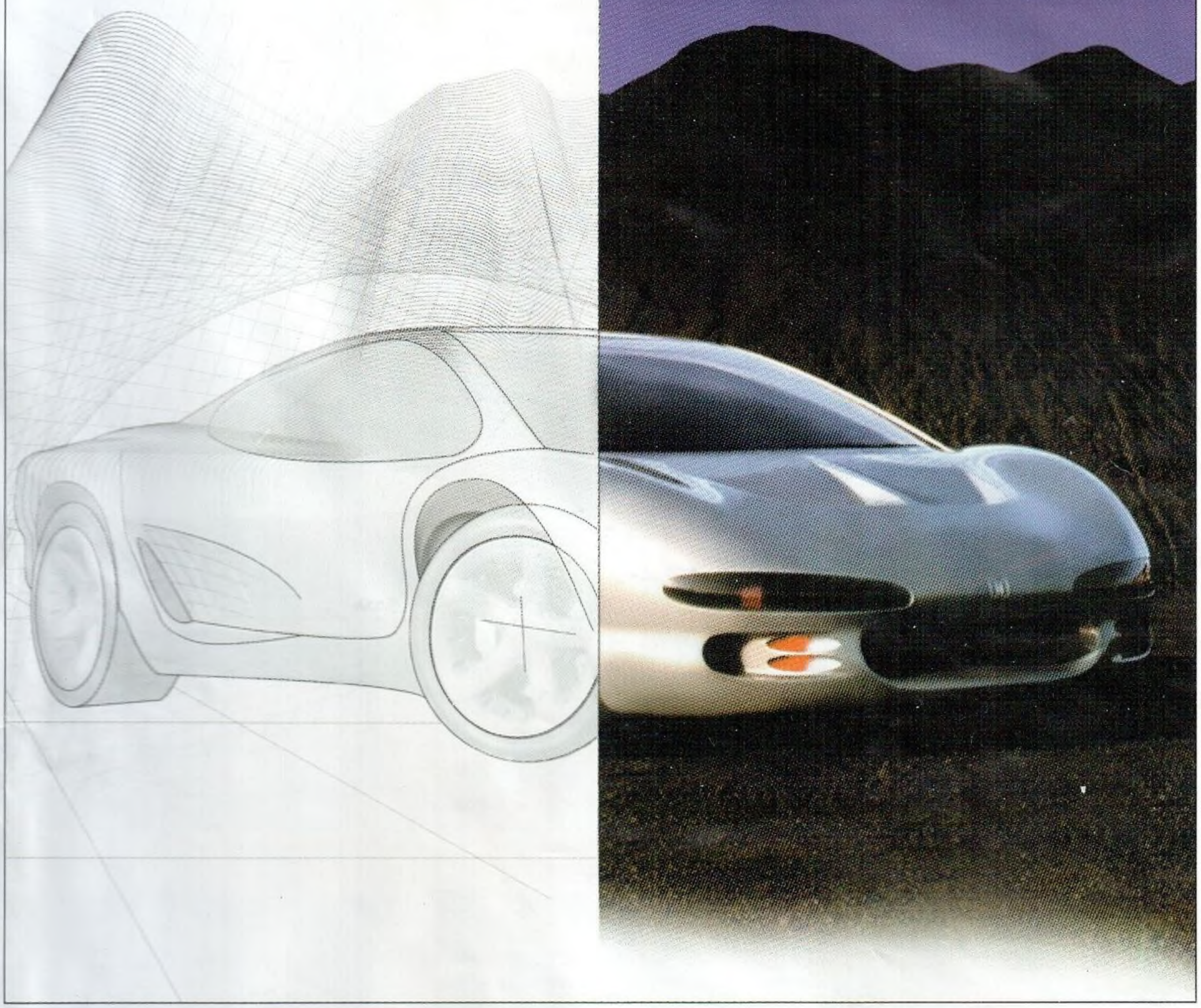
Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда" 123995
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз. З. 0293

Цена договорная.

© Издательский дом "Навигатор Паблишинг", 2001 г.



ВАШ WWW.СЕРВЕР

ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

Мы занимаемся размещением и поддержкой виртуальных WWW-серверов с 1996 г. и сегодня являемся крупнейшим хостинг-провайдером России: более 4 000 клиентов уже пользуются нашими услугами.

Предлагаемые контракты учитывают весь спектр возможных потребностей клиентов, предусматривая при этом плавный переход "от простого к сложному".

Поддержка виртуальных WWW-серверов осуществляется на доменах второго и третьего уровня. По вашему желанию мы можем зарегистрировать уникальное имя для вашего сервера.

ZENON N.S.P.
www.zenon.net

- любые объемы дискового пространства
- канал 155 Мбит/с
- круглосуточная техническая поддержка
- расширенные возможности хостинга (MySQL, PHP, SSI, CGI ...)
- постоянным клиентам-скидки!

Small-сервер - $6!*
StartUp-сервер - $13!*
Business-сервер - $25!*
Huge-сервер - $25!*
Prof-сервер - $42!*

* при оплате за три месяца; все налоги включены

тел.: (095) 956-1380
e-mail: hosting@zenon.net
www.hosting.zenon.net

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

САМОГОНКИ

1С®

ФИРМА "1С" K-D LAB

© "1С", "K-D LAB", 2001

В ПРОДАЖЕ С МАРТА 2001г.

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
ул. М.Бирюзова, влад. 17
ул.Марксистская, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»
ул. Тверская, д.8, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исаковского, 33/1
Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»
ул. Старокачаловская, 16,
ТД «Перекресток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул.Авиамоторная, 57
Осенний б-р, 7, корп. 2
б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул.Смольная, 24"а"
ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башиловская, 21
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89
Рязанский пер., 2
ул. Тверская застава, 3
ул. Русаковская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университи, 2-й этаж
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В13
ул.Земляной Вал, 2/50
м.Марьино, Торговый комплекс, пав.19
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5
ул. Новослободская, 16
Воронцово поле, 3, стр 2-4
Ломоносовский пр-т, 23
Зубовский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В27
ул. Земляной вал, 2/50
пр-т 60-летия Октября, 20
Духовской пер., 14

Абакан
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Архангельск
ул. Тимме, 7

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221

Барнаул
ул. Деловская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Владивосток
ул. Фонтанная; 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"

Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Домодедово
ул. Рабочая, 59А

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Иваново
пр. Ленина, 5

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. М. Горького, 79

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»
ул. Красная, 43, «Дом книги»

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23

Невинномысск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон «Гладиатор»
ул. Большая Покровская, 66

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. "НПС"
ул. Рахманинова, 3

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
ул. Володарского, 20

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. "Игрушки"
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. "Дега-Ком"
ул. Борчанинова, 15

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул Кр. Барона, 25
ул. Красного Валдемара, 73

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2,маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12

Тамбов
ул. Советская, 148/45

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Череповец
ул. Тимохина, 7

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Шатура
ул. Школьная, 15

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Фрязевское ш., 50

Юбилейный
ул. Тихоправова,1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рожотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2, м-н "Норис" Ленинградский пр-кт. д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116, ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус" Волгоградский пр., д. 133.